জগৎ জোড়া খেলার মেলা

দ্বিতীয় ভাগ

শ্রীখেলোয়াড়

ইণ্ডিয়ান অ্যাসোসিয়েটেড্ পাবলিশিং কোং প্রাইভেট লিঃ
৯৩, মহাত্মা গান্ধী রোড, কলিকাতা—৭

প্রকাশক :
শ্রীজিতেন্দ্রনাথ মুখোপাধ্যায়, বি. এ.,
৯৩, মহাত্মা গান্ধী রোড, কলিকাতা-৭

প্রথম সংস্করণ, ১৫০০ সংখ্যা
পৌষ, ১৩৬২
দ্বিতীয় মুদ্রণ, ২২০০ সংখ্যা
জ্যৈষ্ঠ, ১৮৭৯ শকাব্দ

দাম—দুই টাকা

প্রচ্ছদসজ্জা : সমর দে
অন্যান্য ছবি : ধীরেন বল

মুদ্রাকর :
শ্রীবিমলকুমার বন্দ্যোপাধ্যায়
তারকনাথ প্রেস
২, ফড়িয়াপুকুর স্ট্রীট, কলিকাতা-৪

উৎসর্গ

বীথি, স্বপ্না, যুথী, রীনা, মীনা, বেনু, বিলু ও বিজুকে

কাকু-ভাই

লেখকের কথা

খেলাধুলার প্রয়োজনীয়তা আছে কি না—এ প্রশ্ন নিশ্চয়ই আজকের শিক্ষিত লোকের কাছে অবান্তর।

মানুষ জন্মাবার সঙ্গে সঙ্গেই খেলতে সুরু করে। ছোট শিশু, যারা হাঁটতে বা কথা বলতে পারে না, তারাও মায়ের কোলে শুয়ে আপন মনে হাত-পা নাড়ে। ঐ হাত-পা নাড়াটাই তাদের খেলা। এ খেলা কারো কাছ থেকে তাদের শিখতে হয় না। আপনা থেকেই এ খেলার ইচ্ছা তাদের মনে জাগে। খেলাধুলা তাই মানুষের এক সহজাত প্রবৃত্তি। মানুষ জন্মাবার সঙ্গে সঙ্গেই তাদের খেলাধুলার ইচ্ছাও জন্মলাভ করে। বয়সের সঙ্গে সঙ্গে খেলাধুলার ইচ্ছারও পরিবর্তন হয়। সহজ খেলা ছেড়ে ক্রমশঃই কঠিন খেলা খেলে মানুষ আনন্দ পায়।

হাজার হাজার বছর আগে মানুষ যখন বনে বাস করতো, মানুষ যখন অসভ্য ছিল, তখনও তারা খেলা করতো। আজকের মানুষও খেলা করে। তবে অসভ্য মানুষের সেই সব খেলার অন্তর্ধান হয়ে আজ শিক্ষা ও সভ্যতার অগ্রগতির ফলে নতুন নতুন আকর্ষণীয় খেলার সৃষ্টি হয়েছে। খেলাধুলার মধ্য দিয়ে আজকের মানুষ শুধু মাত্র অনাবিল আনন্দ উপভোগ করছে না—লাভ করছে অসংখ্য প্রয়োজনীয় সুশিক্ষা ও সৎ অভ্যাস।

খেলাধুলার অর্থ খানিকটা দৌড়-ঝাঁপ নয়, বা খেলাধুলার একমাত্র উদ্দেশ্য শরীরকে সুস্থ রাখাও নয়। শরীরকে সুস্থ ও বলশালী করা খেলাধুলার অন্যতম প্রধান উদ্দেশ্য হলেও এই খেলাধুলার মধ্য দিয়ে শিশুদের সহজভাবে এত সদ্‌গুণাবলী শিক্ষা দেওয়া যায় যা অন্য কিছুতেই সম্ভব নয়। ঐ সব মূল্যবান্ শিক্ষা ও অভ্যাসই শিশুকে ভবিষ্যৎ জীবন-গঠনে প্রতিপদে সাহায্য করে থাকে। প্রীতির সম্পর্ক স্থাপন, স্বার্থত্যাগ, পরস্পর বোঝাপড়া, আনুগত্য, নিয়মানুবর্তিতা, কর্তব্য ও দায়িত্ববোধ, নিষ্ঠার সঙ্গে কাজ করা এবং সুষ্ঠুভাবে কাজ সমাধা করা প্রভৃতি সদ্‌গুণাবলী যেমন খেলাধুলার মধ্য দিয়ে সহজভাবে শিক্ষালাভ করা সম্ভব ঠিক আবার তেমনি বহু খারাপ অভ্যাসও খেলাধুলার মাধ্যমেই ত্যাগ করা সম্ভব। সুস্থ ও সভ্য নাগরিক গড়ে তোলার কাজে খেলাধুলার অবদান আজ সবচেয়ে বেশী বিবেচিত হয়েছে বলেই শিক্ষার অবিচ্ছেদ্য অঙ্গ হিসাবে খেলাধুলাকে সমস্ত পৃথিবী গ্রহণ করে নিয়েছে।

পৃথিবীর সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই খেলা করে আনন্দ পায়। তবে ঠিক যেসব খেলা আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরা খেলে, তা ছাড়াও আরো নতুন রকমের কিছু খেলা তারা খেলে। আবার কতকগুলো খেলা হয়তো সামান্য

কিছু পরিবর্তন করে বিভিন্ন দেশে খেলা হয়। দেশের আবহাওয়া, সামাজিক আইনকানুন এবং শাসন পদ্ধতির উপর নির্ভর করে বিভিন্ন দেশে কিছু কিছু নতুন নতুন খেলার প্রচলন হয়। দেশের প্রাচীন প্রচলিত গল্প ও ছড়া থেকেও অনেক নতুন খেলার সৃষ্টি হয়।

আমাদের দেশের প্রচলিত খেলাগুলি ছাড়া বিভিন্ন দেশের যে সব খেলাগুলি আমাদের ছেলেমেয়েদের পক্ষে খেলা সম্ভব সেইগুলিই আমি সংগ্রহ করেছি। খেলাগুলিকে আকর্ষণীয় করবার জন্তে অনেক খেলাকে নতুনভাবে এবং নতুন নামে আমাকে লিখতে হয়েছে। জগৎজোড়া খেলার মেলা—দ্বিতীয় ভাগে যে ৫০টি 'আউটডোর' ও ২০টি 'ইনডোর' খেলা দেওয়া হয়েছে, এগুলিকে 'ইণ্টারমিডিয়েট ষ্ট্যাণ্ডার্ডের' খেলা বলা যেতে পারে।

এই বইয়ে দেওয়া ৭০টি খেলার মধ্যে অধিকাংশই আনন্দবাজার পত্রিকার 'আনন্দ মেলা'য় এবং 'শিশুসাথী'তে প্রকাশিত হয়েছে। অনেকগুলি খেলা 'অল ইণ্ডিয়া রেডিও' থেকে বেতারে প্রচার করবার সুযোগ পেয়েছি। তবে সেই প্রকাশিত ও প্রচারিত খেলাগুলিকে বই আকারে লেখবার সময়ে অনেক প্রয়োজনীয় পরিবর্তন করতে হয়েছে।

আমাদের দেশে ছোটদের খেলার উপযোগী বইয়ের খুব অভাব। ছোট ছেলেমেয়েদের খেলাধুলার কোন উল্লেখযোগ্য ব্যবস্থাও সরকার বা স্কুল কর্তৃপক্ষেরা আজও করতে পারেন নি। অধিকাংশ স্কুলেই খেলাধুলা তো দূরের কথা, সামান্য ড্রিল করবার জায়গাও নাই। কিন্তু দেশকে শক্তিশালী করে গড়ে তুলতে হলে, আজকের যারা শিশু তারাই আমাদের আগামী দিনের ভরসা। আশা করি আমাদের দেশের সুধীসমাজ, সরকার, এবং বিভিন্ন বিদ্যালয়ের কর্তৃপক্ষেরা এ বিষয়ে সচেতন হবেন। একথা অত্যন্ত দুঃখের সঙ্গেই বলতে হচ্ছে যে, এ বিষয়ে আমরা অন্যান্য স্বাধীন দেশ থেকে আজও অনেক পেছনে পড়ে আছি।

জগৎজোড়া খেলার মেলা—তৃতীয় ভাগে আমি আর একটু বয়স্কদের অর্থাৎ 'জুনিয়ার হাই' ষ্ট্যাণ্ডার্ডের খেলাগুলি লিখবো।

বইটির প্রথম ভাগ যেমন আমাদের দেশের ছেলেমেয়েদের কাছে সমাদর লাভ করেছে, এই দ্বিতীয় ভাগও যদি তেমনি তাদের কিছুক্ষণের জন্যও হাসি-খুশিতে ভরিয়ে দেয়, তাহলেই আমার পরিশ্রম সার্থক বলে মনে করবো।

১লা পৌষ, ১৩৬২ — শ্রীখেলোয়াড়

সূচী

বাইরের খেলা

ঘরের খেলা

খেলার নাম **পৃষ্ঠা**



টেলিফোন

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে।

একজনকে চোখ বেঁধে দেওয়া হবে। যাকে চোখ বেঁধে দেওয়া হল তাকে মাঝখানে রেখে অন্য সব খেলোয়াড়েরা তার চারদিকে গোল হয়ে বসবে। চোখবাঁধা ছেলেটির হাতে একটা বেত দিয়ে দেওয়া হবে।

খেলা সুরু হলে চোখবাঁধা ছেলেটি যার দিকে তার বেতটি দেখাবে সেই খেলোয়াড় তখন তার কাছে এসে দাঁড়াবে। চোখবাঁধা ছেলেটি তখন তার হাতের বেতটার একদিক নিজের মুখে দিয়ে এবং বেতের উল্টো দিকটা সেই খেলোয়াড়ের মুখে লাগিয়ে দিয়ে কথাবার্ত্তা বলবে। বেতটা মুখ দিয়ে ধরবার সময় যে যার রুমাল দিয়ে বেতটাকে জড়িয়ে

নিয়ে মুখ দিয়ে ধরলেই ভালো হয়। এই কথাবার্তা শুনে চোখবাঁধা ছেলেটি যদি সেই খেলোয়াড়ের সঠিক নাম বলে দিতে পারে, তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার নতুন করে খেলা আরম্ভ করবে। চোখবাঁধা ছেলেটির সঙ্গে যখন অন্য যে কোন খেলোয়াড় কথা বলবে তখন তাদের স্বাভাবিক স্বর গোপন করে, গলা মোটা করে বা অন্য কোন ভাবে কথা বলার চেষ্টা করবে যাতে করে যার চোখবাঁধা রয়েছে সে না বুঝতে পারে যে কোন্ খেলোয়াড় কথা বলছে।

সুইডেনের ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি খুব প্রিয়। অবশ্য আমাদের দেশেও অনেক ছেলেমেয়েরা এ খেলা খেলে থাকে।



মাছধরা

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা প্রথমে সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে দুটো দল হবে তার একটার নাম হবে 'মাছের দল' ও অন্যটির নাম হবে 'জেলের দল'। যেখানে খেলা হবে সেই জায়গাটির মাঝখান দিয়ে একটি দাগ টেনে নেবে। ঐ দাগের একদিকে 'মাছের দল' দাঁড়াবে এবং অন্যদিকে 'জেলের দল' দাঁড়াবে। মাছের দল কোন সময়েই তাদের ঘরের সীমানা ছেড়ে বাইরে যেতে পারবে না।

খেলা সুরু হলে জেলের দল পরস্পর হাত-ধরাধরি করে মাছেদের ঘরের সীমানার মধ্যে গিয়ে মাছেদের গোল হয়ে ঘিরে ফেলতে চেষ্টা করবে এবং মাছেরা এদিকে সেদিকে দৌড়িয়ে ঐ হাত দিয়ে-ঘেরা

জালে না পড়ার চেষ্টা করতে থাকবে। যে সব মাছ জালের ভেতর আটকা পড়ে যাবে তারা 'মর' হয়ে যাবে, এবং মাঠের একদিকে চুপ করে বসে থাকবে। এইভাবে জেলের দল যখন একে একে সব মাছেদের ধরে ফেলতে পারবে তখন মাছের দল হবে 'জেলের দল' এবং জেলের দল যারা হয়েছিল তারা 'মাছের দল' হয়ে একইভাবে নতুন করে আবার খেলা সুরু করবে। জেলের দল মাছেদের আটকাবার সময় যদি পরস্পর হাত-ছাড়াছাড়ি করে ফেলে তাহলে সেই খোলা পথে মাছেরা পালাতে পারবে।

এ খেলাটি বহু দিন থেকেই আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরা খেলে আসছে



কৃষক ও শিয়াল

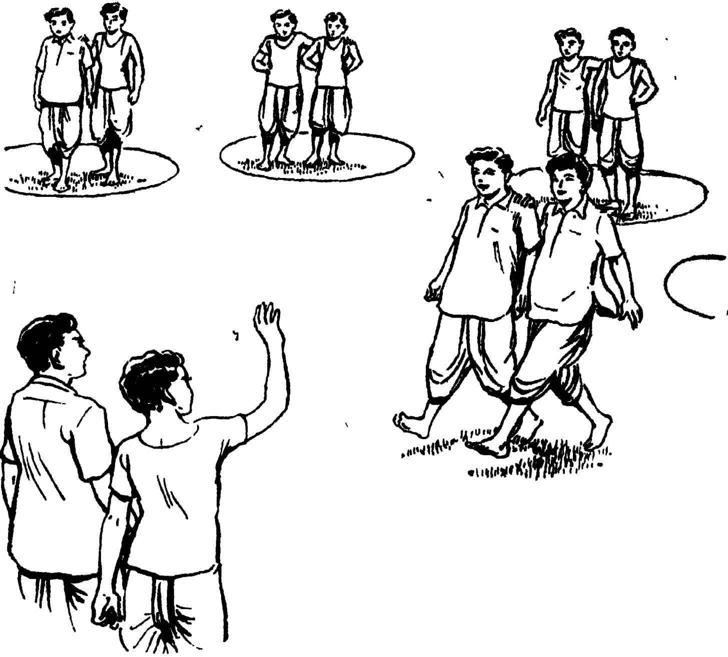
কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে তিনজন খেলোয়াড় ছাড়া অন্য সকলে একে অপরের কাঁধে হাত রেখে গোল হয়ে দাঁড়াবে। যে তিনজন বাকী রইল তাদের মধ্যে একজন হবে 'নেতা', একজন হবে 'কৃষক' এবং একজন হবে 'শিয়াল'। যেখানে সব খেলোয়াড় গোল হয়ে দাঁড়িয়ে রয়েছে তার মাঝখানে থাকবে কৃষক এবং বাইরের দিকে থাকবে শিয়াল; নেতা যেখানে খুশি দাঁড়াতে পারবে।

নেতা যখনই খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দেবে তখনই কৃষক শিয়ালকে ধাওয়া করবে এবং শিয়াল একবার বাইরে যেয়ে, একবার ভিতরে এসে কৃষকের হাতে ধরা না পড়ার চেষ্টা করতে থাকবে।

নেতা একটা সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে—যেমন ধরো তিন থেকে পাঁচ মিনিট। এই নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কৃষক যে হয়েছে সে যদি শিয়ালকে ধরে ফেলতে পারে তাহলে আবার একজন নতুন কৃষক ও একজন নতুন শিয়াল নিজেদের মধ্যে থেকে বেছে নিয়ে খেলা সুরু করবে। আর যদি এই নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কৃষক শিয়ালকে না ধরতে পারে তাহলে প্রথমবারে যারা কৃষক ও শিয়াল হয়েছিল তারা আবার ঠিক একইভাবে খেলা আরম্ভ করবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ খেলাটির সামান্য পরিবর্ত্তন করে খেলতে দেখা যায়।



সমুদ্রে ঝড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে দুজন করে এক একটা দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যতগুলি দল হবে, সেই দলের সংখ্যা থেকে একটি কম করে মাঠের চারিদিকে আলাদা আলাদা 'ঘর' নির্দ্দিষ্ট করে নেবে। অর্থাৎ যদি ৪০ জন খেলোয়াড় খেলায় যোগ দেয় তাহলে দুজন করে এক একটা দল করলে ২০টি দল হলো এবং এই ২০টি থেকে একটি কম অর্থাৎ ১৯টি করে ঘর মাঠের চারিদিকে ঠিক করে নিতে হবে। ঘরগুলো মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতা, পাতা বা ইটের সাহায্যে করে নিলেই চলবে।

এক একটি দল এক একটি ঘরে দাঁড়িয়ে থাকবে। কেবল যে দল কোন ঘরে আশ্রয় পাবে না, তাদের বলা হবে 'তিমি মাছের দল'।

অন্যান্য দলেরা যারা ঘরে আশ্রয় নিয়েছে তাদের প্রত্যেক দলই এক একটা মাছের নাম নিজেরা ঠিক করে নেবে। কোন্ দল যে কি মাছের নাম রেখেছে সেটা অন্য দলকে জানতে দেবে না। কোন্ দল প্রথমবারে 'তিমি মাছের দল' হবে সেটা খেলা সুরু করবার আগে ঠিক করে নিলেই ভাল হয়।

খেলা সুরু হলে তিমি মাছের দল এক এক করে বিভিন্ন রকমের মাছের নাম ধরে ডাকতে থাকবে এবং সেই সেই মাছের নাম যে সব দল রেখেছে তারা একে একে ঘরের বাইরে চলে এসে তিমি মাছের দলের কাছে দাঁড়াবে। এইভাবে যখন তিমি মাছের দল অন্যান্য সব দলগুলিকেই ঘরের বাইরে নিয়ে আসতে পারবে তখন সকল খেলোয়াড়েরা হাত-ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়িয়ে নীচের লেখা ছড়াটি চীৎকার করে একসঙ্গে বলবে ঃ—

ঝড় উঠেছে ভীষণ জোরে
নৌকা চালা জোরসে ওরে,
তীরের কাছে পৌঁছে গিয়ে
ঘরের পানে ছুট্‌বি ধেয়ে।

উপরের ছড়াটি বলা শেষ হলেই সকলে পরস্পর হাত-ছাড়াছাড়ি করে যে কোন একটা ঘরে আশ্রয় নিতে চেষ্টা করবে। কোন ঘরেই কিন্তু দুজনের বেশী খেলোয়াড় দাঁড়াতে পারবে না। সুতরাং প্রথম যে দুজন খেলোয়াড় যে ঘরে পৌঁছুতে পারবে, তারা সেই ঘরেই আশ্রয় পাবে। এইভাবে শেষ পর্য্যন্ত যে দুজন খেলোয়াড় কোন ঘরে আশ্রয় পাবে না, তারা পরের বারে "তিমি মাছের দল" হয়ে একইভাবে আবার খেলা সুরু করবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি বিশেষ প্রিয়। 'ওসান ইজ ষ্টর্মি' নামে তারা এ খেলাটি খেলে থাকে।



রাজার দেহরক্ষী

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন খেলোয়াড় এ খেলাটিতে যোগ দিতে পারে।

মাঠের মাঝখানে মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্যে একটা চৌকো ঘর করে নেবে, যেটাকে বলা হয় 'রাজার ঘর'। যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে একজন 'রাজা' ও দু'জন 'রাজার দেহরক্ষী' ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু হলে যে রাজা হয়েছে সে রাজার ঘরের মাঝখানে দাঁড়িয়ে থাকবে এবং যে দু'জন দেহরক্ষী হয়েছে তারা রাজার দু'পাশে দাঁড়িয়ে থাকবে। অন্য সব খেলোয়াড়েরা দেহরক্ষী দু'জনের ছোঁয়া এড়িয়ে রাজাকে ছোঁবার চেষ্টা করতে থাকবে। যে খেলোয়াড় সবার আগে দেহরক্ষী দু'জনের ছোঁয়া এড়িয়ে রাজাকে ছুঁতে পারবে,

সেই খেলোয়াড় পরের বারে রাজা হয়ে খেলা সুরু করবে। যে খেলোয়াড় যেবারে রাজা হবে, সে তার ইচ্ছামত যে কোন দু'জন খেলোয়াড়কে দেহরক্ষী হিসেবে বেছে নিতে পারবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়। আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও অনেকদিন থেকেই এ খেলাটি খেলে আসছে।



লাল আলো

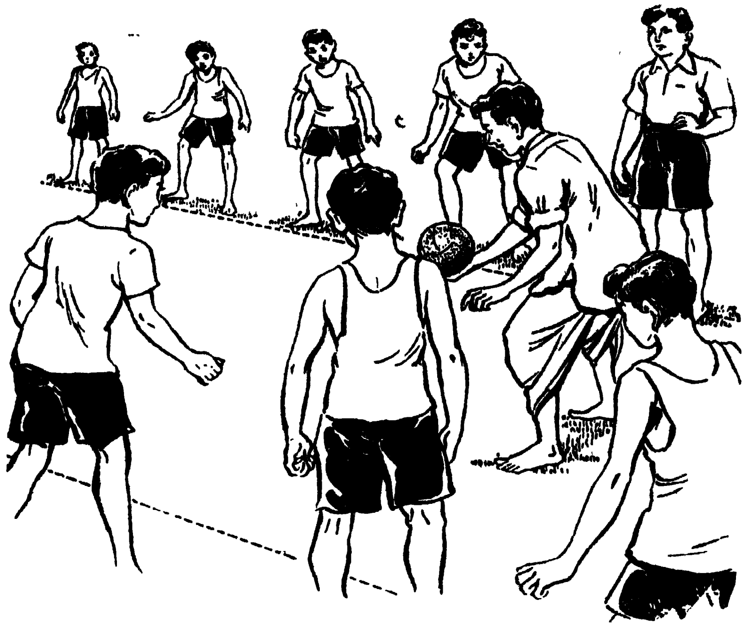
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজনকে 'লাল আলো' ঠিক করে নেবে। লাল আলো ছাড়া প্রত্যেক খেলোয়াড়ের দাঁড়াবার একটা করে ঘর থাকবে। এই ঘরগুলো খেলা সুরু করবার আগেই মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্যে করে নেবে।

খেলা সুরু হলে যে 'লাল আলো' হয়েছে, সে ঐ ঘরগুলোর মাঝখানে এসে চোখ বন্ধ করে দাঁড়াবে এবং অন্যান্য সব খেলোয়াড়েরা যে যার ঘরে দাঁড়িয়ে থাকবে। লাল আলো ঐভাবে চোখ বন্ধ করে থাকা অবস্থায় ১ থেকে ১০ পর্য্যন্ত পর পর গুনে যাবে এবং লাল আলোর এই ১০ পর্য্যন্ত গোনার মধ্যে অন্যান্য সব খেলোয়াড়েরা

তাদের ঘর ছেড়ে এসে লাল আলোকে ছুঁয়ে আবার যে যার নিজের ঘরে গিয়ে দাঁড়াবে। লাল আলো ১০ পর্য্যন্ত গোনা শেষ করে যদি অন্য কোন খেলোয়াড়কে তার ঘরে পৌছানোর আগে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যাকে লাল আলো ছুঁয়ে দেবে—তাকেই লাল আলো হয়ে একইভাবে খেলা সুরু করতে হবে।

আমাদের দেশে এ খেলাটি বহুদিন থেকেই প্রচলিত আছে।



এস্কিমো ফুটবল

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

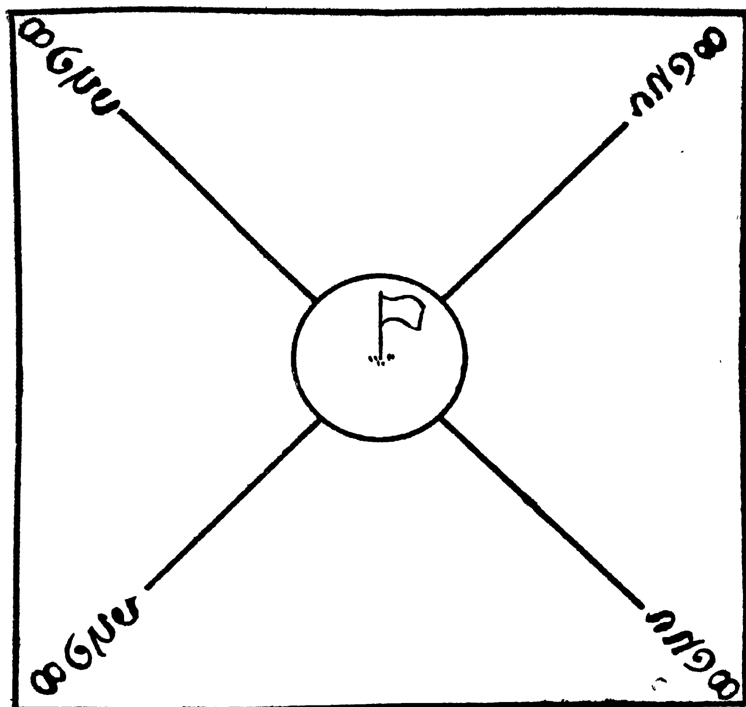
খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। মাঠের মাঝখানে ১০ হাত দূরত্বে দুটো লম্বা দাগ মাটিতে কেটে নেবে। এই দাগ দুটোর পরে দুই দলের খেলোয়াড়েরা মুখোমুখি হয়ে দাঁড়াবে। নেতা দুই দলের মাঝখানে একটা বল হাতে করে দাঁড়াবে। কত সময় খেলা হবে সেটা নেতা আগেই বলে দেবে।

খেলা সুরু হলে নেতা তার হাতের বলটা দুই দলের মাঝখান দিয়ে মাটিতে গড়িয়ে দেবে। যেই বলটা থেমে যাবে অমনি নেতা চীৎকার করে বলবে 'শট মারো'। নেতার এই আদেশ শুনে দুই দলের খেলোয়াড়েরাই বলটাকে শট মারার জন্য ছুটবে এবং যে দলের

খেলোয়াড়েরা আগে শট করে বলটাকে বিপক্ষ দলের দাঁড়াবার সীমানা অর্থাৎ মাটিতে কাটা দাগটা পার করে দিতে পারবে, সেই দল এক পয়েন্ট লাভ করবে। পুনরায় নেতা একইভাবে বলটাকে মাটিতে গড়িয়ে দেবে এবং বলটা থেমে গেলে শট মারার জন্ম বলবে। এই ভাবে নির্দ্দিষ্ট সময় পর্য্যন্ত খেলা চলবার পর যে দল বেশী পয়েন্ট লাভ করবে সেই দল জয়ী হবে।

এই খেলাটি অন্যভাবেও খেলা হয়। যেমন দু'দলের দাঁড়াবার জন্যে ১০ হাত দূরত্বে যে দাগ দুটো মাটিতে দেওয়া হয়েছে ঐ দাগ দুটো থেকে দুই দলের খেলোয়াড়েরাই ২০ হাত দূরে দাঁড়িয়ে থাকবে। নেতা বলটাকে হাতে করে ছুঁড়ে দিলেই দুই দলের খেলোয়াড়েরা বলটাকে শট করবার জন্যে দৌড়ে আসবে এবং যে দলের খেলোয়াড়েরা বলটাকে শট করে বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়দের দাঁড়াবার দাগ পার করে দিতে পারবে, সেই দল এক পয়েন্ট পাবে। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে।

এস্কিমো দেশের ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি অত্যন্ত প্রিয় এবং সেই কারণেই এ খেলাটির নাম 'এস্কিমো ফুটবল' বলা যায়।



পতাকা দখল

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৫১ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্থরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' নির্ব্বাচিত করবে। নেতা মাঠের মাঝখানে একটা ছোট পতাকা মাটিতে পুঁতে তার কাছে দাঁড়িয়ে থাকবে। যে কোন একটা ছোট লাঠির মাথায় একটা রুমাল বেঁধে পতাকা করে নিলেই চলবে। বাকী খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় চার দলে ভাগ হয়ে মাঠের চার কোণে দাঁড়াবে।

উপরে দেওয়া ছবি অনুযায়ী মনে কর প্রত্যেক দলে ৪ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে খেলা হচ্ছে। নেতা খেলা স্থরু করবার নির্দ্দেশ

দিলে প্রত্যেক দলের ১নং খেলোয়াড়েরা ঐ পতাকাটি দখল করবার জন্যে একসঙ্গে ছুট্ দেবে এবং যে দলের ১নং খেলোয়াড় প্রথম এসে পতাকাটি ছুঁতে পারবে সেই দল ১ পয়েণ্ট লাভ করবে। নেতা বলে দেবে কোন্ দলের খেলোয়াড় সবথেকে আগে পতাকাটা ছুঁয়েছে। এর পরে আবার নেতার নির্দ্দেশ পেলে প্রত্যেক দলের ২নং খেলোয়াড়েরা একইভাবে ঐ পতাকাটি দখল করার জন্যে ছুটবে এবং যে দলের ২নং খেলোয়াড় সব থেকে আগে পতাকাটি ছুঁতে পারবে সেই দল এক পয়েণ্ট লাভ করবে। ঠিক একইভাবে নেতার নির্দ্দেশ পেলে প্রত্যেক দলের ৩নং ও ৪নং খেলোয়াড়েরাও পতাকাটি দখল করার চেষ্টা করবে। এইভাবে ৪নং খেলোয়াড়দের দৌড়ানো শেষ হলে, যে দল সব থেকে বেশী পয়েণ্ট লাভ করবে সেই দল জয়ী হবে। যদি ২টি বা ৩টি দলের সমান পয়েণ্ট হয়, তখন সেই ২টি বা ৩টি দলের মধ্যে যারা সব থেকে ভালো দৌড়ুতে পারে এমন একজন করে খেলোয়াড় যে যার দলের কাছে দাঁড়াবে এবং নেতার নির্দ্দেশ পেলে সেই খেলোয়াড়েরা তখন পতাকাটি দখল করবার জন্যে দৌড়ুবে। যে দলের খেলোয়াড় সব থেকে আগে এসে পতাকাটি ছুঁতে পারবে তারাই জয়ী হবে।

এ খেলাটি পৃথিবীর অধিকাংশ দেশে প্রচলিত হলেও জাপানের ছেলেমেয়েরা বিশেষ করে এই খেলাটি খেলে আনন্দ পায়। 'ক্রাব রেস' নামে জাপানে খেলাটি প্রচলিত।



সাপ ধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'সাপুড়ে' ঠিক করে নেবে। যে সাপুড়ে হবে তার কাছে ৬ থেকে ৮ ফুট লম্বা একটা একটু মোটা দড়ি থাকবে। ঐ দড়িটাকে বলা হবে 'সাপ'। সাপুড়ে ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাঠের চারদিকে ছড়িয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে।

খেলা সুরু হলে, যে সাপুড়ে হয়েছে সে তার পিছনদিকে সাপটাকে দু'হাতে ধরে রেখে মাঠের চারদিকে দৌড়ে বেড়াবে; তবে এইভাবে দৌড়ানোর সময় সাপটা যেন সকল সময় মাটি দিয়ে গড়িয়ে যায়। সাপুড়ে ঐভাবে যখন সাপটা নিয়ে দৌড়ে বেড়াবে তখন অন্যান্য খেলোয়াড়েরা ঐ সাপটার যে মুখটা মাটি দিয়ে গড়িয়ে যাচ্ছে, সেই মুখটাকে হাত দিয়ে ধরবার চেষ্টা করতে থাকবে। কোন সময়েই কোন খেলোয়াড় পা দিয়ে ঐ সাপটাকে চেপে ধরতে পারবে না।

যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে সাপুড়ের ঐ সাপটার মুখ প্রথম তার হাত দিয়ে ধরে ফেলতে পারবে, সেই খেলোয়াড় পরের বারে সাপুড়ে হয়ে একই ভাবে খেলা শুরু করবে।

প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যে এ খেলাটির প্রচলন দেখা যায়।



সাদা কালো

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্নুরু করবার আগে একজন 'নেতা' নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে এবং বাকী সব খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে দুটি দল হবে, তার একটার নাম হবে 'সাদা দল' ও আর একটার নাম হবে 'কালো দল'। কে কোন্ দলের খেলোয়াড় বোঝবার জন্যে যে কোন এক দলের খেলোয়াড়েরা তাদের বাঁ হাতে একটা করে রুমাল বেঁধে নেবে।

যে নেতা হয়েছে তার হাতে একটা গোল 'চাকতি' থাকবে। শক্ত পিসবোর্ডের উপর কাগজ লাগিয়ে এবং ঐ পিসবোর্ডটা গোল করে কেটে অথবা পাতলা টিন ছোট করে গোল করে কেটে নিয়ে এবং ঐ টিনটির উপরে কাগজ লাগিয়ে বা রঙ করে চাকতি তৈরি করে নিতে হবে। চাকতিটার একদিকের রঙ সাদা ও অন্য দিকের রঙ কালো করে

নিতে হবে। চাকতিটার মাঝখানে একটা ছোট ফুটো থাকবে এবং ঐ ফুটোটার মধ্যে একটা সরু কাঠি এমনভাবে ঢুকিয়ে দেবে যাতে ইচ্ছেমত ঐ চাকতিটাকে ঘোরানো যায়। খেলা সুরু হলে নেতা চাকতিটাকে এমনভাবে ঘোরাতে থাকবে যাতে ঐ চাকতিটার যে কোন একটা দিকই খেলোয়াড়েরা দেখতে পায়।

খেলা সুরু হলে সাদা ও কালো দুই দলের খেলোয়াড়েরাই একসঙ্গে মিশে নেতা যেখানে দাঁড়াবে সেখান থেকে ১০।১৫ হাত দূরে নেতার দিকে মুখ করে দাঁড়াবে। এইবার নেতা তার হাতের চাকতিটা ঘুরিয়ে হঠাৎ থামিয়ে দেবে। চাকতির যে দিক্‌টা খেলোয়াড়েরা দেখতে পাবে এবং চাকতির সেই দিকে যে রঙ থাকবে, সেই রঙের দলের খেলোয়াড়েরা অপর দলের খেলোয়াড়েরা ছুঁয়ে দেবার আগেই মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে, এবং এই মাটিতে বসে পড়ার আগেই অপর দলের খেলোয়াড়েরা যাদের ছুঁয়ে দেবে তারা 'মর' হয়ে যাবে। মনে কর, নেতার চাকতিটা থামার পর দেখা গেল সাদা রঙ, তখন সাদা দলের যারা খেলোয়াড় তারা খুব তাড়াতাড়ি মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং কালো দলের খেলোয়াড়েরা সাদা দলের খেলোয়াড়দের মাটিতে বসে পড়ার আগেই ছুঁয়ে দিতে চেষ্টা করবে। এইভাবে যারা 'মর' হবে তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে গিয়ে একদিকে বসে থাকবে।

নেতা আবার চাকতি ঘুরিয়ে হঠাৎ থামিয়ে দেবে এবং চাকতির যে দিক্‌টা দেখা যাবে, সেই দলের খেলোয়াড়েরা ঠিক আগের মতন মাটিতে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং অপর দলের খেলোয়াড়েরা মাটিতে বসে পড়ার আগেই তাদের ছোঁবার চেষ্টা করবে। এইভাবে খেলতে খেলতে যখন যে কোন একদলের সকল খেলোয়াড়েরা 'মর' হয়ে যাবে, তখন একবারের মত খেলা শেষ হবে এবং একজন নূতন নেতা ঠিক করে আবার খেলা আরম্ভ করবে।

খেলাটি ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে খুব প্রিয়।



ছেলেধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে তোমরা এ খেলাটি খেলতে পারো।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্য থেকে একজন খেলোয়াড়কে 'ছেলেধরা' ঠিক করে নেবে। যে ছেলেধরা হবে সে মাঠের একপাশে দাঁড়িয়ে থাকবে এবং অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাঠের মাঝখানে থাকবে।

খেলা সুরু হলে যে ছেলেধরা হয়েছে, সে যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম চিৎকার করে বলে তাকে ধরবার জন্যে ছুটবে। ছেলেধরা ঐ ভাবে একজন খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটলে অন্য কোন খেলোয়াড় যদি ছেলেধরা এবং ছেলেধরা যে খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটেছে, তাদের মাঝখান দিয়ে দৌড়ে চলে যেতে পারে তখন ছেলেধরা যে মাঝখান দিয়ে দৌড়ে গেলো তার পিছনে ধাওয়া করবে। এবারে অন্য আর একজন খেলোয়াড় যদি ছেলেধরা ও

ছেলেধরা যাকে দ্বিতীয়বার ধাওয়া করলো তার মাঝখান দিয়ে দৌড়ে যেতে পারে, তখন ছেলেধরা শেষবারে মাঝখান দিয়ে যে খেলোয়াড় দৌড়ে গেলো তার পেছনে ধরবার জন্যে ছুটবে। এইভাবে ছেলে-ধরাকে বিভিন্ন খেলোয়াড়েরা তাদের পিছনে ধাওয়া করানোর চেষ্টা করবে।

কিন্তু ছেলেধরা যে সব খেলোয়াড়দের পিছনে একবার ধাওয়া করেছে বা ছুটেছে, তাদের যে কোন একজন খেলোয়াড়কে যখনই ছুঁয়ে দিতে পারবে তখনই সেই খেলোয়াড়কে ছেলেধরা হয়ে আবার একইভাবে খেলা আরম্ভ করতে হবে।

পৃথিবীর বিভিন্ন দেশে 'ক্রস ট্যাগ' নামে এ খেলাটি খেলা হয়। আমাদের দেশেও খেলাটির প্রচলন আছে।



অদৃশ্য শব্দ

মাত্র দু'জন খেলোয়াড় হলেই এ খেলাটি খেলা চলবে।

দু'জন খেলোয়াড়েরই চোখ প্রথমেই বেঁধে দিতে হবে। চোখ বাঁধা হয়ে গেলে একজন খেলোয়াড়কে হাতে দু'টো ছোট কাঠি এবং অপর খেলোয়াড়কে হাতে একটি দড়ি দিয়ে দেওয়া হবে।

খেলা সুরু করবার সময় খেলোয়াড় দু'জনকে মাঠের দু'ধার থেকে ছেড়ে দেওয়া হবে। যার হাতে কাঠি দু'টো আছে, সে ঐ কাঠি দু'টোকে শব্দ করতে থাকবে এবং যার হাতে দড়িটা রয়েছে, সে ঐ শব্দ শুনে যে কাঠি বাজাচ্ছে তাকে তার হাতের দড়িটা দিয়ে বাঁধবার চেষ্টা করতে থাকবে। যদি দড়ি-হাতে খেলোয়াড়টি এইভাবে কাঠি-হাতে খেলোয়াড়টিকে বেঁধে ফেলতে পারে, তখন যার হাতে দড়ি ছিল,

সে কাঠি দুটো নিয়ে এবং যার হাতে কাঠি ছিল সে দড়ি নিয়ে খেলা স্নুরু করবে।

আফ্রিকার ছেলেমেয়েরা খুব আনন্দের সঙ্গেই এ খেলাটি খেলে থাকে।



বল শিকার

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে একজন ছাড়া অন্য সকলে গোল হয়ে বসবে। যে খেলোয়াড় বসবে না, তাকে বলা হবে 'শিকারী'। শিকারী গোল-হয়ে-বসা খেলোয়াড়দের পিছনে দাঁড়িয়ে থাকবে।

যারা গোল হয়ে বসবে তারা সকলে তাদের প্রত্যেকের হাঁটু দু'টো অল্প উঁচু করে রাখবে। খেলা সুরু হলে একটা ছোট রবারের বল নিয়ে প্রত্যেক খেলোয়াড় হাঁটুর নীচু দিয়ে অপর খেলোয়াড়কে বলটি ঠেলে দেবে। বলটি হাঁটুর নীচু দিয়ে এমন ভাবে অপর খেলোয়াড়দের দিকে সরিয়ে দেবে যাতে শিকারী বুঝতে না পারে যে কার কাছে বলটি

রয়েছে। শিকারী, বল হাতে-থাকা অবস্থায়, বা বল কারও হাঁটুর নীচুতে থাকা অবস্থায় যদি কোন খেলোয়াড়কে এসে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়কে শিকারী বল-সমেত ছুঁয়ে দেবে, তাকেই পরের বারে 'শিকারী' হয়ে একই ভাবে খেলা সুরু করতে হবে।

খেলাটিকে আরও আকর্ষণীয় করবার জন্যে প্রত্যেক খেলোয়াড় এমন ভান করবে যেন তার কাছেই বলটি রয়েছে। যেমন মনে কর, হাঁটুর নীচুতে হাত রাখলে বা হাঁটুর নীচু দিয়ে অপর খেলোয়াড়কে বল দেবার ভান করলে, ইত্যাদি। এরকম করলে শিকারী চট করে বুঝতে পারবে না যে কার কাছে প্রকৃত বলটি রয়েছে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়।



কাগজ পেতে দৌড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের দুই দিকে মাটিতে দাগ কেটে দু'টো সীমানা ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের দুই হাতে খাতার পাতার মত দু'খানা কাগজ থাকবে। খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা যে-কোন একটা দাগের পর পাশাপাশি সব দাঁড়াবে।

নেতা খেলা সুরু করার নির্দ্দেশ দিলেই প্রত্যেক খেলোয়াড় ডান হাতের কাগজটা সামনের দিকে পেতে তার পরে ডান পা-টা ফেলে আবার বাঁ পায়ের কাগজটা সামনে পেতে বাঁ পা-টা ফেলবে। বাঁ পা-টা ফেলবার পর আবার ডান পা-টা উঁচু করে ডান পায়ের নীচে পাতা কাগজটা তুলে সামনের দিকে পেতে আবার ডান পা-টা ফেলবে।

ডান পা-টা ফেলা হয়ে গেলে ডান পায়ের পর ভর দিয়ে বাঁ পায়ের কাগটা তুলে নিয়ে এবং ঐ কাগজটা সামনের দিকে পেতে তবে বাঁ পা-টা ফেলবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় প্রত্যেকবার কাগজ পেতে এবং সেই কাগজের পর পা রেখে রেখে মাঠের বিপরীত দিকের সীমানায় পৌঁছুতে পারবে সে-ই জয়ী হবে।

কোন খেলোয়াড় কোন সময়েই কাগজের 'পরে ছাড়া মাটিতে পা রাখতে পারবে না। এক পায়ের 'পরে ভর দিয়ে অন্য পায়ের নীচুকার কাগজ তুলে এবং সেই কাগজটা সামনের দিকে পেতে তবে উঁচু করে-রাখা পা-টা সেই কাগজের পরে রাখবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই এ খেলাটি প্রচলিত।



শকুনির হানা

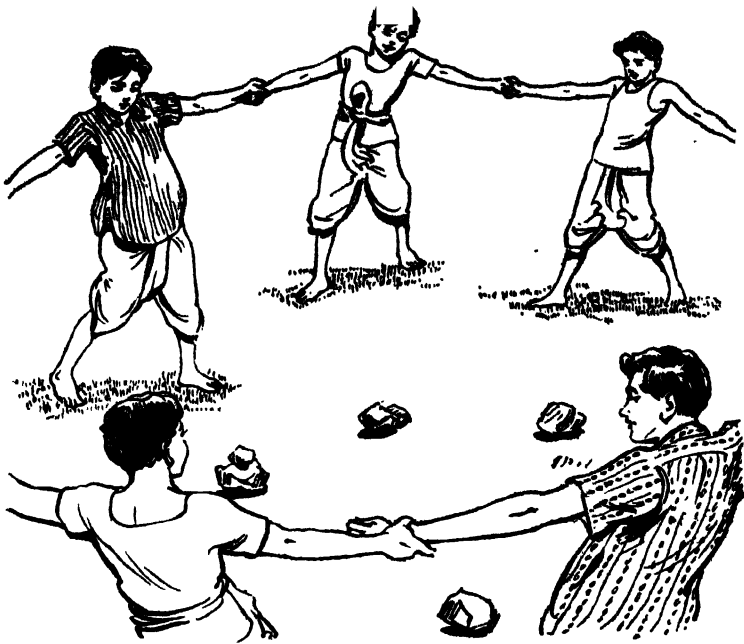
১০ থেকে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এই খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগেই প্রথমেই নিজেদের মধ্যে তিন-চার জন 'শকুনি' ঠিক করে নেবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা কম হলে শকুনি ২ জন এবং খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশী হলে ৪ জন পর্য্যন্ত শকুনি হতে পারে। যারা শকুনি হবে তাদের চোখ ভাল করে বেঁধে দিতে হবে। শকুনি ছাড়া বাকী যারা থাকবে তারা সকলেই হবে 'পাখী'। প্রত্যেক পাখীর কাছে একটা করে পাখীর বাসা থাকবে। এই পাখীর বাসা-গুলো যে-কোন গাছের কতকগুলো পাতা এক জায়গায় জড়ো করে বা মাটিতে গর্ত করে করলেই চলবে। কয়েকটি পাখীর বাসার ভেতর একটা করে পাখীর ডিম থাকবে। এই পাখীর ডিম ছোট ছোট ইটের টুকরো দিয়ে করলেই হবে। অর্থাৎ তোমরা যে পাখীর বাসা তৈরি করেছো তার কয়েকটি বাসার মধ্যে একটা করে ছোট ইট লুকিয়ে

রাখবে। খেলার মজাটা হচ্ছে যে শকুনিদের কাছ থেকে পাখীরা তাদের ডিমগুলোকে রক্ষা করবে।

খেলা সুরু হলে এক এক জন শকুনি এক এক দিকে দাঁড়াবে। শকুনিরা যেখানে থাকবে তার চারপাশে কুড়ি থেকে পঁচিশ হাতের মধ্যে পাখীরা তাদের বাসা ও ডিম লুকিয়ে রাখবে। সকল পাখীদের ডিম ও বাসা লুকানোর পর শকুনিদের চোখ খুলে দিতে হবে। যে-কোন একজন পাখী ১ থেকে ১০০ গোনার মধ্যে যদি শকুনিরা পাখীদের বাসা ও ডিমগুলোকে খুঁজে বার করে দিতে পারে, তাহলে আবার নিজেদের মধ্যে নূতন শকুনি ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে। যদি কোন শকুনি তার চারপাশের সব কয়টি পাখীর বাসা ও ডিম খুঁজে বার করতে না পারে, তাহলে সেই শকুনিকেই আবার 'শকুনি' হয়েই খেলতে হবে।

ইউরোপের ছেলেমেয়েরা 'ব্লাইণ্ড-ম্যান্‌স্ বাফ্' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



বিষাক্ত সাপ

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে মাঠের মাঝখানে কতকগুলো ছোট ছোট ইট বা পাথরের টুকরো ছড়িয়ে রেখে সেই পাথর বা ইটের টুকরোগুলোর চারদিকে হাত-ধরাধরি করে সকলে গোল হয়ে দাঁড়াবে। ঐ ছোট ছোট পাথরের টুকরোগুলোকে বলা হবে 'বিষাক্ত সাপ'।

খেলা সুরু হলে পরস্পর হাত-ধরাধরি করে থাকা অবস্থায় প্রত্যেক খেলোয়াড় অপর খেলোয়াড়কে মাঝখানে ছড়ানো ইট বা পাথরগুলোর দিকে এমনভাবে টেনে নিয়ে যাবে যাতে সেই খেলোয়াড়েরা ঐ মাঝখানে ছড়ানো ইট বা পাথরগুলো পা দিয়ে ছুঁতে বাধ্য হয়।

যদি কোন খেলোয়াড়ের মাঝখানে ছড়ানো কোন ইট বা পাথরের টুকরোতে পা লাগে অথবা পরস্পর হাত-ধরাধরি করে টানাটানি করার সময়ে কোন খেলোয়াড় যদি হাত ছেড়ে দেয়, তাহলে সেই খেলোয়াড় তখন 'বিষাক্ত' হয়ে যাবে। যে খেলোয়াড়েরা এইভাবে বিষাক্ত হয়ে যাবে, তারা মাঠের একপাশে বসে থাকবে। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং যে খেলোয়াড় শেষ পর্য্যন্ত বিষাক্ত হবে না, সে-ই জয়ী হবে।

আমেরিকার ছেলেমেয়েদের মধ্যে এ খেলাটি খুব প্রচলিত। 'পয়েজেন স্নেক' নামে খেলাটি আমেরিকাতে খেলা হয়।



গেছো ইঁদুর

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৬২ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

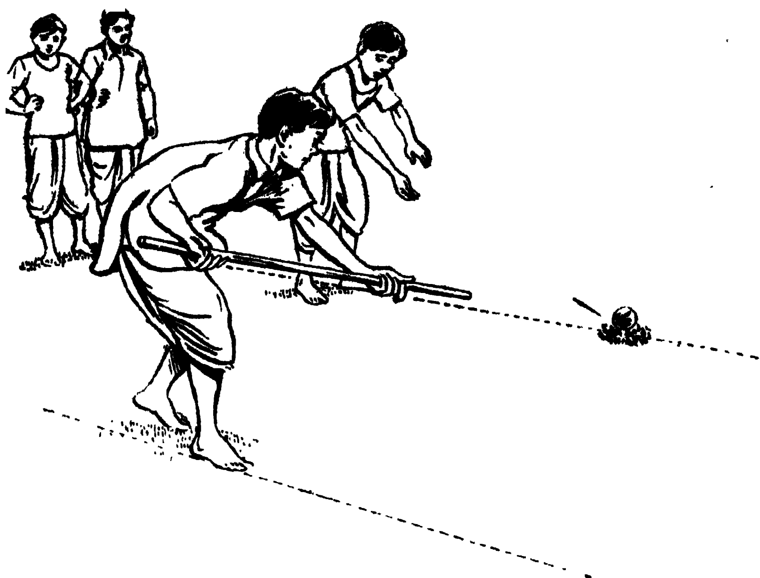
৩ জন করে খেলোয়াড় এক এক জায়গায় হাত-ধরাধরি করে গোল হয়ে দাঁড়াবে এবং এই জায়গাগুলোকে বলা হবে 'গাছ'। এইভাবে খেলোয়াড়-সংখ্যা অনুযায়ী যত বেশী সংখ্যায় গাছ হবে, খেলাটি ততই আকর্ষণীয় হবে। প্রত্যেকটি গাছে একটি করে ইঁদুর থাকবে। অর্থাৎ ঐ তিনজন করে খেলোয়াড়ের হাত-ঘেরা জায়গাটির মধ্যে একজন করে খেলোয়াড় দাঁড়াবে। প্রত্যেকটি গাছে একটি করে ইঁদুর ছাড়াও একটা 'গেছো ইঁদুর' ও একটা 'শিকারী কুকুর' থাকবে। এই গেছো ইঁদুর ও শিকারী কুকুরের দাঁড়াবার কোন গাছ থাকবে না। খেলা সুরু করবার আগে কোন্ কোন্ খেলোয়াড় ইঁদুর,

গেছো ইঁদুর ও শিকারী কুকুর হবে, সেটা নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু হলে শিকারী কুকুর যে হয়েছে সে গেছো ইঁদুরটাকে ধরবার চেষ্টা করতে থাকবে এবং অন্য যে সব ইঁদুরগুলো গাছে আশ্রয় নিয়েছে তারা এক গাছ থেকে অন্য গাছে আশ্রয় নেবার চেষ্টা করতে থাকবে। গেছো ইঁদুর যে-কোন খালি গাছ পেলে তাতে আশ্রয় নিতে পারবে। শিকারী কুকুর গেছো ইঁদুর বা অন্য যে-কোন ইঁদুরকে কোন গাছে থাকলে ছুঁতে পারবে না। অবশ্য কোন সময়েই একজনের বেশী ইঁদুর কোন গাছে আশ্রয় নিতে পারবে না।

এইভাবে শিকারী কুকুর গাছে না-থাকা অবস্থায় যদি গেছো ইঁদুর বা অন্য যে-কোন ইঁদুর ছুঁয়ে দিতে পারে, অথবা কোন খালি গাছ পেলে তাতে আশ্রয় নিতে পারে, তাহলে যাকে শিকারী কুকুর ছুঁয়ে দেবে সেই শিকারী কুকুর হবে অথবা যে ইঁদুর কোন গাছে আশ্রয় পাবে না, সেই শিকারী কুকুর হয়ে একইভাবে আবার খেলা সুরু করবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন থাকলেও ডেনমার্কের ছেলেমেয়েদের কাছে খেলাটি বিশেষ প্রিয় এবং তারা এই খেলাটি 'হাউণ্ড অ্যাণ্ড র‍্যাবিট' নামে খেলে থাকে।



লক্ষ্যভেদ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। যেখানে খেলা হবে সেই মাঠের মাঝখানে ৫ হাত ব্যবধানে দুটো দাগ মাটিতে কেটে নেবে। নেতা খেলা সুরু করবার সময় যে-কোন একটা দাগের উপর একটা লাঠি ও একটা রবার বা কাঠের বল নিয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে।

খেলা সুরু হলে নেতা এক এক জন করে খেলোয়াড়দের তার কাছে ডেকে নেবে। নেতার কাছে খেলোয়াড়েরা আসলে, 'নেতা সেই খেলোয়াড়ের হাতে লাঠিটা দিয়ে একটা দাগের উপরে দাঁড় করিয়ে দেবে এবং পাঁচ হাত দূরে অপর দাগটির 'পরে নিজে দাঁড়াবে। এবারে নেতা যে দাগটির 'পরে দাঁড়িয়ে আছে সেই দাগের উপর দিয়ে তার হাতের বলটাকে মাটিতে আস্তে আস্তে গড়িয়ে দেবে। যে খেলোয়াড় হাতে লাঠিটা নিয়ে পাঁচ হাত দূরে দাঁড়িয়ে আছে সে যদি

তার হাতের লাঠিটা বর্শার মত ছুঁড়ে একেবারে ঐ গড়ানো বলটাকে আঘাত করতে পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড় এক পয়েন্ট লাভ করবে।

প্রথমবারে পাঁচ হাত দূরে দাঁড়িয়ে যে সব খেলোয়াড় বলটাকে লাঠি দিয়ে ঠিকমত মারতে পারবে, নেতা তখন সেই ক'জন খেলোয়াড়-দের নিয়ে দশ হাত দূরে আর-একটা দাগ মাটিতে কেটে নিয়ে ঐ বলটাকে একইভাবে মাটিতে গড়িয়ে দিয়ে খেলোয়াড়দের লাঠিটা দিয়ে বর্শার মত করে ছুঁড়ে ঠিক আগের মত বলটাকে আঘাত করতে বলবে।

এইভাবে ক্রমশঃই নেতা বেশী দূরে বলটাকে নিয়ে গিয়ে গড়িয়ে দিয়ে, খেলোয়াড়দের লাঠিটা দিয়ে বলটাকে বর্শার মত করে ছুঁড়ে মারতে বলবে। যে খেলোয়াড় বিভিন্ন জায়গায় দাঁড়িয়ে সব থেকে বেশী বার বলটাকে লাঠি দিয়ে বর্শার মত করে ছুঁড়ে মারতে পারবে, সেই জয়ী হবে অথবা সেই খেলোয়াড় 'লক্ষ্যভেদ' করলো বলে সকলে মেনে নেবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন দেখা যায়। আফ্রিকার ছেলেমেয়েরা এই খেলাটি 'ইন্‌জিমা' নামে খেলে থাকে।



অন্ধের ঘণ্টা

৫ থেকে ৫০ জন খেলোয়াড় এই খেলাটি খেলতে পারে।

একজনের চোখ বেঁধে দিয়ে তার কাছাকাছি আর সকলে ছড়িয়ে থাকবে। যাদের চোখ বাঁধা নেই, এমন দু'তিন জনের হাতে একটি করে ঘণ্টা থাকবে।

খেলা আরম্ভ হলে, যাদের হাতে ঘণ্টা রয়েছে তারা সেই ঘণ্টাগুলো বাজাতে থাকবে। যার চোখ বেঁধে দেওয়া হয়েছে সে যদি ঐ ঘণ্টার শব্দ শুনে, যারা ঘণ্টা বাজাচ্ছে তাদের মধ্যে কাউকে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে এবং তার হাতের ঘণ্টাটা, আগে যার চোখ বাঁধা ছিল, সেই হাতে দিয়ে খেলা সুরু করবে। যার চোখ বাঁধা থাকবে সে যতক্ষণ না কোন ঘণ্টা-বাজানো খেলোয়াড়কে ছুঁতে পারে, ততক্ষণ তার চোখ খুলে দেওয়া হবে না।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা 'ব্লাইণ্ড-ম্যান্‌স বেল' নামে এই খেলাটি খেলে থাকে। পৃথিবীর অনেক জায়গাতেই আজকাল এ খেলাটি খেলা হয়।



খোঁড়া ধরা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'খোঁড়া' ঠিক করে নেবে। যেখানে খেলা হবে তার যে-কোন দিকে এক লাইনে খোঁড়া ছাড়া অন্য সকলে দাঁড়াবে। খোঁড়া অন্য খেলোয়াড়দের থেকে চার-পাঁচ হাত দূরে দাঁড়িয়ে থাকবে। খোঁড়া যে দিকে মুখ করে দাঁড়িয়ে থাকবে মাঠের শেষ সীমানায়, সেই দিকেই একটি ছোট চৌকো বা গোল ঘর মাটিতে দাগ কেটে বা কোন লতাপাতার সাহায্যে করে নেবে। এই ঘরটাকে বলা হবে 'খোঁড়ার ঘর'।

খেলা সুরু হলে খোঁড়া মুখ দিয়ে তিনবার কোন একরকম শব্দ করে এক পায়ে খোঁড়ার ঘরের দিকে দৌড়ুতে থাকবে। অন্য খেলোয়াড়েরাও, খোঁড়া দৌড়ানো সুরু করলেই, তার পিছনে একপায়ে ধরবার জন্য ছুটবে। খোঁড়ার ঘরে খোঁড়া পৌছানোর আগে যদি

কোন খেলোয়াড় খোঁড়াকে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড় খোঁড়াকে ছুঁয়ে দিতে পারবে, সে-ই পরের বারে খোঁড়া হয়ে একই ভাবে খেলা আরম্ভ করবে। আর খোঁড়া যদি অন্য খেলোয়াড়েরা ছোঁবার আগেই নিজের ঘরে পৌঁছে যেতে পারে, তাহলে প্রথমবারে যে খোঁড়া হয়েছিল সে-ই আবার খোঁড়া হয়ে খেলা আরম্ভ করবে।

এই খেলাটি পৃথিবীর প্রায় সকল দেশে খেলা হলেও, আফ্রিকায় সাহারা মরুভূমি অঞ্চলের ছেলেমেয়েদের কাছে বিশেষ প্রিয় এবং তারা টাইয়া-য়া-টাইয়া' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



বাঁধা বাঁদর

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'বাঁদর' ঠিক করে নেবে। মাঠের মাঝখানে একটা লাঠি পুঁতে নিয়ে ঐ লাঠিটার সঙ্গে একটা ৩।৪ হাত লম্বা দড়ির একটা দিক বেঁধে রাখবে। দড়িটার যে দিকটা খোলা থাকবে সেই দিকটা ধরে যে 'বাঁদর' হবে সে দাঁড়িয়ে থাকবে। বাঁদর ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়দের মাথায়ও একটা করে ছোট দড়ি বাঁধা থাকবে।

খেলা সুরু হলে অন্য সব খেলোয়াড়েরা তাদের মাথায়-বাঁধা দড়িটা দিয়ে বাঁদরকে মারবার চেষ্টা করবে। দড়িটা দিয়ে মারবার সময়ে কোন খেলোয়াড় কোন সময়েই কিন্তু দড়িটাকে হাত দিয়ে ছুঁতে পারবে না। বাঁদরকে এইভাবে মারবার সময়ে বাঁদর যদি কোন

খেলোয়াড়কে তার হাতের দড়িটা দিয়ে জড়িয়ে বেঁধে ফেলতে পারে, তাহলে যাকে বেঁধে ফেলবে, তাকেই পরের বারে বাঁদর হয়ে একইভাবে খেলা সুরু করতে হবে।

আফ্রিকার ছেলেমেয়েরা এই খেলাটি 'টায়েড মঙ্কি' নামে খেলে থাকে।



বল সামাল

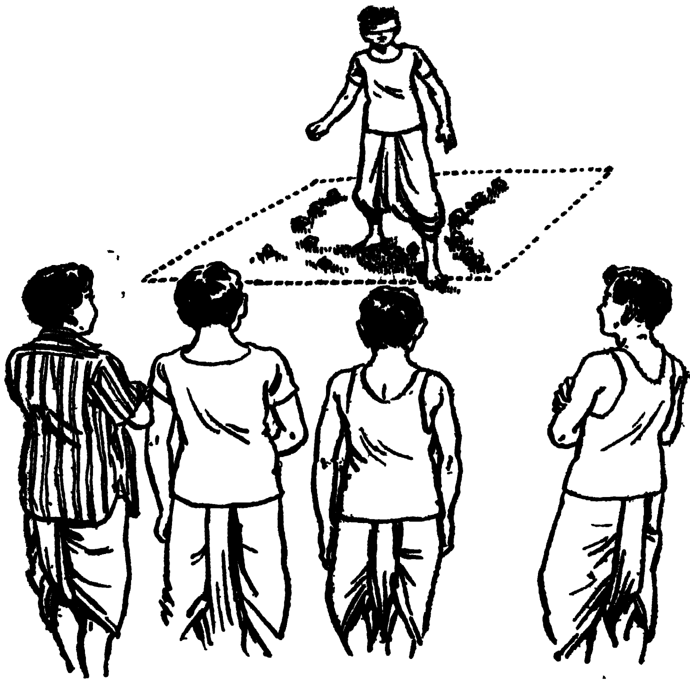
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতার হাতে একটা রবারের বা টেনিস বল থাকবে।

খেলা সুরু হলে নেতা একে একে একজন খেলোয়াড়কে ডাকবে এবং তাকে ঐ বলটি মাটিতে চড় মেরে নীচুতে ফেলে, বলটি মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলে আবার চড় মেরে বলটাকে মাটিতে ফেলতে বলবে। প্রতিবার বলটি মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলেই বলটাকে আবার চড় মেরে মাটিতে ফেলতে হবে। যদি কোন খেলোয়াড় বলটা মাটি থেকে লাফিয়ে উঠলে আবার বলটাকে চড় মেরে মাটিতে ফেলতে না পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ নষ্ট হবে। কে কতবার এইভাবে বলটাকে মাটিতে চড় মেরে ফেললো, সেটা নেতা গুনবে।

সকলের খেলা শেষ হলে, যে সব থেকে বেশীবার বলটাকে মাটিতে চড় মেরে ফেলতে পারবে সে-ই জয়ী হবে। কোন্ খেলোয়াড়ের পরে কোন্ খেলোয়াড় খেলবে, সেটা নেতা ঠিক করে দেবে।

এই খেলাটি প্রায় সকল দেশের অধিকাংশ ছেলেরাই খেলে থাকে।



দেখে পথ চালো

কমপক্ষে ৪ জন এবং বেশী হলে ১২ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

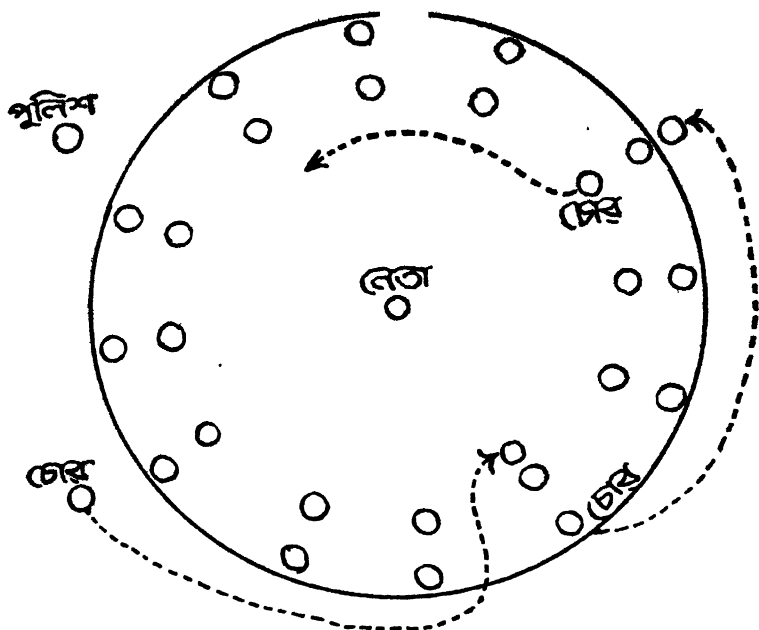
খেলা সুরু করবার আগে মাঠের মাঝে চৌকো করে একটা 'ঘর' দাগ কেটে করে নেবে। ঐ চৌকো ঘরটির মাঝে কয়েক সারিতে এক হাত কি দেড় হাত দূরে দূরে কতকগুলো ছোট ছোট ইটের টুকরো সাজিয়ে রাখবে। এইবার যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের চোখ ভালো করে বেঁধে দেওয়া হবে। অবশ্য, যার চোখ বেঁধে দেওয়া হবে সে আগে থাকতে দেখে নেবে যে ইটের টুকরোগুলো কি ভাবে কোথায় সাজানো রয়েছে।

খেলা সুরু হলে চোখবাঁধা খেলোয়াড়কে ঐ চৌকো ঘরটির যে-কোন একদিকে নিয়ে গিয়ে ছেড়ে দেবে। চোখবাঁধা ছেলেটি

কোন ইটের টুকরো না মাড়িয়ে ইটের টুকরোর মাঝ দিয়ে যে পথ আছে, সেই পথ দিয়ে ঘুরে আসার চেষ্টা করবে।

এইভাবে প্রত্যেক খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে ঐ একই ভাবে ইটের টুকরোগুলো না মাড়িয়ে সমস্ত পথটা ঘুরে আসবার সুযোগ দিতে হবে। যে সব খেলোয়াড়েরা কোন ইট না ছুঁয়ে সারা পথটা ঘুরে আসতে পারবে, তারা পুনরায় ঐ চৌকো ঘরটির মধ্যে ইটের টুকরোগুলোকে অন্যভাবে সাজিয়ে আবার খেলা সুরু করবে। এবারেও প্রত্যেক খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে একই ভাবে ইটের টুকরোগুলোর মাঝখানের পথ দিয়ে ঘুরে আসতে বলবে। এইভাবে প্রত্যেক বার খেলাশেষে জয়ী খেলোয়াড়দের নিয়ে নূতন করে ইটের টুকরোগুলোকে সাজিয়ে খেলা চলতে থাকবে এবং শেষ পর্য্যন্ত যে খেলোয়াড় সমস্ত পথ ঠিকমত পার হয়ে আসতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা 'মিলি গেম' নামে এই খেলাটি খেলে থাকে।



চোর পুলিশ

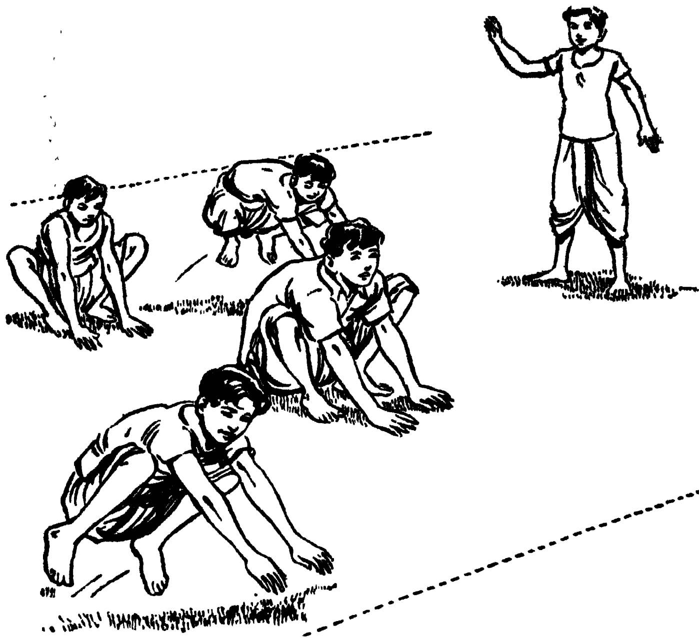
কমপক্ষে ১৫ জন এবং বেশী হলে ৬০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা', একজন 'চোর' এবং একজন 'পুলিশ' ঠিক করে নেবে। অন্যান্য খেলোয়াড়েরা মাঠের মাঝখানে দুই লাইনে গোল হয়ে দাঁড়াবে। খেলা সুরু করবার সময় চোর পুলিশ থেকে কিছুটা দূরে দাঁড়িয়ে থাকবে।

নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলে পুলিশ চোরকে ধরবার চেষ্টা করবে এবং চোরও পুলিশের হাতে ধরা না পড়ার জন্যে ছুটবে। চোর পুলিশের হাতে ধরা না পড়ার জন্যে বাইরের বা ভেতরের যে-কোন লাইনের যে-কোন খেলোয়াড়ের সামনে গিয়ে দাঁড়াতে পারবে। চোর যে লাইনে যে খেলোয়াড়ের সামনের গিয়ে যখনই

দাঁড়াবে, তখনই অন্য লাইনের সেই খেলোয়াড় চোর হবে এবং পুলিশ তখনই সেই খেলোয়াড়কে ধরবার জন্যে ছুটবে। দ্বিতীয় বারের চোরটি তার জায়গা ছেড়ে চলে যাবার পর প্রথম বারের চোরটি যে খেলোয়াড়ের সামনে গিয়ে দাঁড়িয়েছিল সেই খেলোয়াড় তখন দ্বিতীয় বারের চোরটির জায়গায় গিয়ে দাঁড়াবে ; ফলে, কোন লাইনের কোন জায়গা খালি থাকবে না। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে। পুলিশ যখন কোন চোরকে ধরতে পারবে, তখন নেতা আবার একজন নতুন পুলিশ ও নতুন চোর ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে।

ইউরোপের ছেলেমেয়েরা 'থ্রি ডীপ' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে। আমাদের দেশেও খেলাটির প্রচলন আছে।



ব্যাঙের লাফ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের দুই দিকে মাটিতে দাগ কেটে দুটো সীমানা ঠিক করে নেবে। খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা মাটিতে উবু হয়ে বসে হাত দুটো সামনে মাটিতে রেখে যে-কোন একটা দাগের পর পাশাপাশি বসে থাকবে।

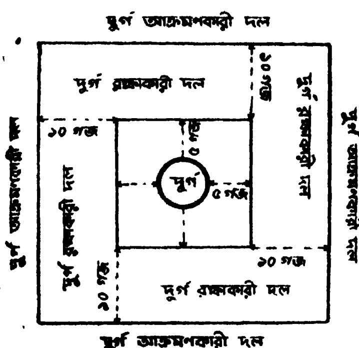
নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলে প্রত্যেক খেলোয়াড় ঠিক যেভাবে বসে ছিল ঐ ভাবে ব্যাঙের মত লাফ দিয়ে দিয়ে মাঠের বিপরীত সীমানার দিকে এগুতে থাকবে। যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে মাঠের বিপরীত সীমানায় গিয়ে পৌঁছুতে পারবে সে-ই জয়ী হবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যেই এই খেলাটির প্রচলন আছে। আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও বহুদিন থেকেই এ খেলাটি খেলে আসছে।

দুর্গ জয়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে প্রথমে গোল করে একটি দাগ কেটে নেবে। এই ছোট গোলাকার জায়গাটিকে বলা হবে 'দুর্গ'। এবারে দুর্গ থেকে ৫ গজ দূরে একটা চৌকো 'ঘর' করবে। এইভাবে যে চৌকো ঘরটা হলো, সেটা থেকে ১০ গজ দূরে আর-একটি চৌকো ঘর করবে।



যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে প্রথমে দুজন 'সৈন্যাধ্যক্ষ' নির্ব্বাচিত করে নেবে। এই সৈন্যাধ্যক্ষেরা এবারে নিজেদের দলের খেলোয়াড় বেছে নেবে। এই দল বাছার সময় প্রথমে একজন সৈন্যাধ্যক্ষ যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম বলবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন প্রথম সৈন্যাধ্যক্ষের কাছে গিয়ে দাঁড়াবে। তখন আবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষ যে-কোন একজন খেলোয়াড়ের নাম বলবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন আবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষের কাছে গিয়ে দাঁড়াবে। এইভাবে একবার প্রথম ও একবার দ্বিতীয় সৈন্যাধ্যক্ষ খেলোয়াড়দের নাম একে একে বলে সমান সংখ্যায় দুই দলে নিজেদের দল বাছাই করে নেবে। এইভাবে যে দুটো দল হবে তার একটিকে বলা হবে 'দুর্গ-আক্রমণকারী দল' ও অপরটিকে বলা হবে 'দুর্গ-রক্ষাকারী দল'।

কোন্ দল প্রথমে দুর্গ-আক্রমণকারী হবে এবং কোন্ দল দুর্গ-রক্ষাকারী হবে, সেটা সৈন্যাধ্যক্ষ দুজন নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে। দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়েরা দুর্গ থেকে ৫ গজ ও ১০ গজ দূরে যে চৌকো ঘর করা হয়েছে সেই ঘর দুটোর সীমানার মধ্যে দাঁড়িয়ে থাকবে এবং কোন সময়েই কোন খেলোয়াড় এই সীমানা পার হতে পারবে না। দুর্গ-আক্রমণকারী দলের খেলোয়াড়েরা দুর্গ থেকে ১০ গজ দূরে ঘরটির বাইরে চারদিকে ছড়িয়ে থাকবে।

খেলা সুরু হলে দুর্গ-আক্রমণকারী দলের খেলোয়াড়েরা তাদের সৈন্যাধ্যক্ষের আদেশ পেলেই চারদিক থেকে দুর্গের মধ্যে প্রবেশ করার চেষ্টা করতে থাকবে এবং দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়েরা তাদের বাধা দেবার চেষ্টা করবে।

যদি দুর্গ-আক্রমণকারী দলের যে-কোন চারজন খেলোয়াড় দুর্গ-রক্ষাকারী দলের খেলোয়াড়দের ছোঁয়া এড়িয়ে দুর্গের সীমানার মধ্যে প্রবেশ করতে পারে, তাহলে 'দুর্গ জয়' করলো বলে ধরে নিতে হবে। এইভাবে দুর্গ-আক্রমণকারী দল যদি দুর্গ জয় করতে পারে, তাহলে দুর্গ-আক্রমণকারী দল আবার খেলা আরম্ভ হলে, দুর্গ-আক্রমণকারী দল হিসাবেই খেলবার সুযোগ পাবে। কিন্তু যদি দুর্গ-আক্রমণকারী দলের কোন খেলোয়াড়কে দুর্গ-রক্ষাকারী দলের কোন খেলোয়াড় তাদের সীমানার মধ্যে ছুঁয়ে দিতে পারে তাহলে তখন দুর্গ-আক্রমণকারী দল 'দুর্গ-রক্ষাকারী দল' হিসাবে খেলা সুরু করবে। একবার কোন খেলোয়াড় দুর্গের সীমানার মধ্যে পৌঁছে গেলে দুর্গ-রক্ষাকারী দলে কোন খেলোয়াড়ই আর তাকে ছুঁতে পারবে না।

ইউরোপ ও আমেরিকার বিভিন্ন জায়গায় এ খেলাটি খুব প্রচলিত। খেলাটির সামান্য পরিবর্তন করে অবশ্য আজকাল অনেক দেশেতেই খেলা হয়।



বন্ধুটি কে ?

১০ থেকে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

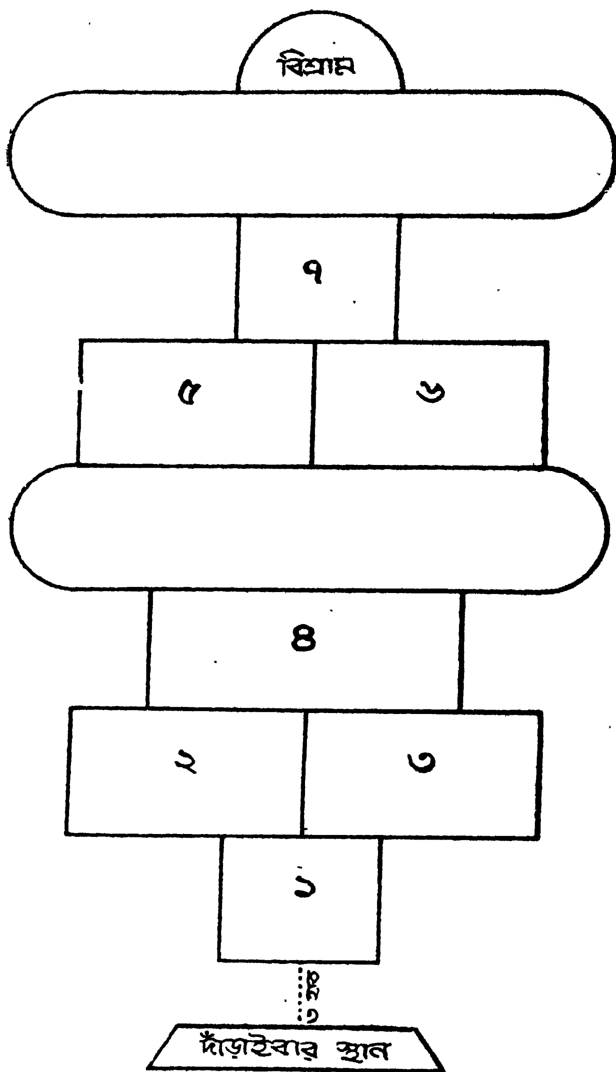
যে-কোন একজনের চোখ বেঁধে দিয়ে তাকে মাঝখানে দাঁড় করিয়ে তার চারপাশে অন্য সব খেলোয়াড়েরা গোল হয়ে দাঁড়াবে। চোখবাঁধা ছেলেটির হাতে তুটো চামচ দিয়ে দেওয়া হবে।

খেলা আরম্ভ হলে চোখবাঁধা ছেলেটি ছাড়া অন্য সকলে ঘুরতে থাকবে এবং যখনি চোখবাঁধা ছেলেটি তার হাতের চামচে তুটো দিয়ে শব্দ করবে, তখনি অন্য সব খেলোয়াড়েরা দাঁড়িয়ে পড়বে। এবারে চোখবাঁধা ছেলেটি তার হাতের চামচে-তুটো তুই হাতে দিয়ে যে-কোন খেলোয়াড়ের গায়ে চামচে তুটো লাগিয়ে সেই খেলোয়াড়ের নাম বলবার চেষ্টা করবে। কোন সময়েই চোখবাঁধা ছেলেটি তার হাত কোন খেলোয়াড়ের গায়ে লাগাতে পারবে না।

এইভাবে যদি সে কোন খেলোয়াড়ের ঠিক নাম বলে দিতে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়ের নাম চোখবাঁধা ছেলেটি বলবে, তার চোখ বেঁধে ঠিক প্রথম বারের মতই খেলা সুরু করবে। যতক্ষণ না

চোখবাঁধা ছেলেটি কোন খেলোয়াড়ের ঠিক নাম বলতে পারছে, ততক্ষণ তার চোখ খুলে দেওয়া হবে না।

গ্রীস দেশে এই খেলাটি প্রথম খেলতে দেখা যায়। 'স্পুনিং' নামে তারা এই খেলাটি খেলে থাকে।



একা-দোকা (১)

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

উপরে-আঁকা ছবিটার মত করে 'ঘর' কেটে নেবে। কোন ছোট গোল বা চৌকো ইটের বা কাঠের টুকরো দিয়ে 'গুটি' করে নিতে হবে। কোন্ খেলোয়াড় প্রথম খেলা সুরু করবে এবং কোন্ খেলোয়াড়ের পর কোন্ খেলোয়াড় খেলবে, সেটাও আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

(১) দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে প্রথমে ১নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। এবারে একপায়ে লাফ দিয়ে ১নং ঘরে গিয়ে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে আবার যেভাবে ১নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(২) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ২নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (১) নিয়ম অনুযায়ী ১নং ঘরে পৌঁছে ১নং ঘর থেকে ২নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ২নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে ঠিক যেভাবে ২নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৩) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ৩নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (২) নিয়ম অনুযায়ী ২নং ঘরে পৌঁছে, ২নং ঘর থেকে ৩নং ঘরে এক-পায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৩নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে ঠিক যে ভাবে ৩নং ঘরে পৌঁছেছিলে, ঠিক সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৪) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ৪নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৩) নিয়ম অনুযায়ী ৩নং ঘরে পৌঁছে ৩নং ঘর থেকে একপায়ে লাফ দিয়ে ৪নং ঘরে যাবে এবং ৪নং ঘরে থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে যেভাবে ৪নং ঘরে পৌঁছেছিলে, ঠিক সেইভাবে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৫) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ৫নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৪) নিয়ম অনুযায়ী ৪নং ঘরে পৌঁছে ৪নং ঘর থেকে একপায়ে লাফ দিয়ে গিয়ে ৫নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে

ঠিক যেভাবে ৫নং ঘরে গিয়েছিলে সেইভাবে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৬) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ৬নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৫) নিয়ম অনুযায়ী ৫নং ঘরে পৌঁছে ৫নং ঘর থেকে ৬নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে এবং ৬নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে, ঠিক যেভাবে ৬নং ঘরে পৌঁছেছিলে, ঠিক সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৭) এবারে দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে ৭নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৬) নিয়ম অনুযায়ী ৬নং ঘরে পৌঁছে ৬নং ঘর থেকে ৭নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৭নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে, ঠিক যেভাবে ৭নং ঘরে পৌঁছেছিলে, সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

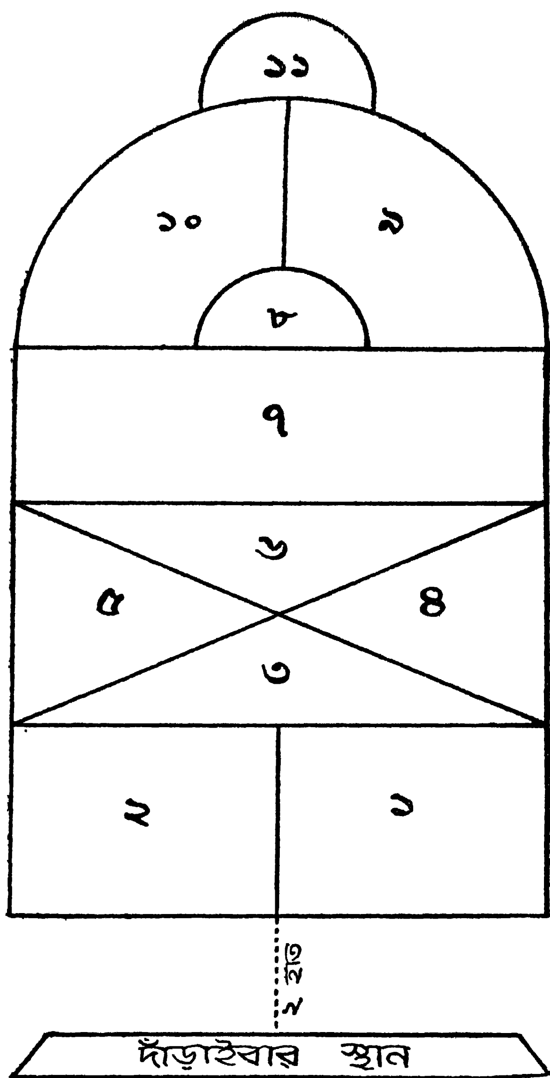
(৮) এবারে 'বিশ্রাম'-লেখা ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৭) নিয়ম অনুযায়ী ৭নং ঘরে পৌঁছে, ৭নং ঘর থেকে 'বিশ্রাম'-লেখা ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে এবং ৭নং ঘরে দুই পা মাটিতে রেখে দাঁড়িয়ে কিছুক্ষণ বিশ্রাম করে আবার যেভাবে বিশ্রাম-ঘরে পৌঁছেছিলে সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

যে খেলোয়াড় ১নং ঘর থেকে 'বিশ্রাম'-লেখা ঘর পর্য্যন্ত সব ক'টি ঘর উপরের দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী ঘুরে আসতে পারবে, সে এক পয়েণ্ট লাভ করবে।

উপরের দেওয়া নিয়মগুলি মেনে কোন ঘরে পৌঁছুতে না পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ চলে যাবে। গুটি ফেলবার সময়ে যে ঘরে যেবারে গুটি ফেলবার কথা, সেই ঘরের সীমানায় বাইরে গুটি চলে গেলেও খেলবার সুযোগ চলে যাবে। যে খেলোয়াড় যে ঘর থেকে খেলবার সুযোগ হারাবে, পরের বারে খেলবার সুযোগ পেলে সেই ঘর থেকেই সেই খেলোয়াড় খেলা সুরু

করবার সুযোগ পাবে। প্রত্যেকবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে এসে খেলোয়াড়েরা দু'পা মাটিতে রেখে দাঁড়াতে পারবে।

এক্কা-দোক্কা আমাদের দেশের একটি প্রাচীন খেলা। বিভিন্ন দেশে বিভিন্ন রকম ঘর কেটে ও বিভিন্ন নিয়মে এক্কা-দোক্কা খেলা হয়। এ-জাতীয় এক্কা-দোক্কা খেলাটি ইটালির ছেলেমেয়েদের কাছে বিশেষ প্রিয়।



একা-দোক্কা (২)

কমপক্ষে ২জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

উপরে-আঁকা ছবিটার মত করে 'ঘর' কেটে নেবে। কোন ছোট গোল ইটের বা কাঠের টুকরো দিয়ে 'গুটি' করে নিতে হবে। কোন্ খেলোয়াড়ের পর কোন্ খেলোয়াড় খেলবে, সেটাও আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

(১) দাঁড়াবার স্থানে দাঁড়িয়ে প্রথম ১নং ঘরে গুটিটি ফেলবে। এবারে একপায়ে লাফ দিয়ে ১নং ঘরে যাবে এবং গুটিটাকে লাথি মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। তারপর যেভাবে ১নং ঘরে গিয়েছিলে, সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(২) এবারে গুটিটাকে ২নং ঘরে ফেলবে। (১) নিয়ম অনুযায়ী ১নং ঘরে যাবে এবং ১নং ঘর থেকে ২নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে গিয়ে ২নং ঘর থেকে লাথি মেরে গুটিটাকে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। যেভাবে ২নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৩) এবারে ৩নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। দাঁড়াবার স্থান থেকে এমন ভাবে লাফ দেবে যাতে এক পা ১নং ঘরে এবং এক পা ২নং ঘরে পড়ে। ১নং ও ২নং ঘর থেকে দুই পা তুলে এবারে ৩নং ঘরে লাফ দিয়ে পড়বে। ৩নং ঘর থেকে লাথি মেরে গুটিটাকে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দেবে। যেভাবে ৩নং ঘরে গিয়েছিলে ঠিক সেইভাবে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৪) এবারে ৪নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে এবং (৩) নিয়ম অনুযায়ী ৩নং ঘরে পৌঁছে ৩নং ঘর থেকে ৪নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৪নং ঘর থেকে গুটিটাকে লাথি মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ৪নং ঘরে পৌঁছেছিলে সেইভাবে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৫) এবারে ৫নং ঘরে গুটিটা ফেলবে। (৪) নিয়ম অনুযায়ী ৪নং ঘরে পৌঁছে ৪নং ঘর থেকে ৫নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৫নং ঘর থেকে লাথি মেরে দাঁড়াবার সীমানার বাইরে গুটিটাকে ফেলে

দিয়ে যে নিয়মে ৫নং ঘরে পৌঁছেছিলে, ঠিক সেই নিয়মে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৬) এবারে ৬নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৩) নিয়ম অনুযায়ী ৩নং ঘরে পৌঁছে ৩নং ঘর থেকে এমন ভাবে লাফ দেবে যাতে ডান পা ৪নং ঘরে এবং বাঁ পা ৫নং ঘরে পড়ে। এবারে ৩নং ও ৫নং ঘর থেকে পা দুটো লাফ দিয়ে তুলে ৬নং ঘরে এসে পড়বে। ৬নং ঘর থেকে গুটিটাকে লাথি মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে যে নিয়মে ৬নং ঘরে পৌঁছেছিলে ঠিক সেই নিয়মে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৭) এবারে ৭নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৬) নিয়ম অনুযায়ী ৬নং ঘরে পৌঁছে ৬নং ঘর থেকে ৭নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৭নং ঘর থেকে গুটিটাকে লাথি মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ৭নং ঘরে পৌঁছেছিলে ঠিক সেই নিয়মে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(৮) এবারে ৮নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৭) নিয়ম অনুযায়ী ৭নং ঘরে পৌঁছে ৭নং ঘর থেকে ৮নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৮নং ঘর থেকে গুটিটাকে লাথি মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে যে নিয়মে ৮নং ঘবে পৌঁছেছিলে ঠিক সেই নিয়মে দাঁড়াবার স্থানে ফিবে আসবে।

(৯) এবারে ৯নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৮) নিয়ম অনুযায়ী ৮নং ঘর পর্য্যন্ত পৌঁছে ৮নং ঘর থেকে ৯নং ঘরে একপায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ৯নং ঘর থেকে গুটিটাকে মেরে দাঁড়াবার স্থানের বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ৯নং ঘরে পৌঁছেছিলে সেই নিয়মে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(১০) এবারে ১০নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। (৯) নিয়ম অনুযায়ী ৯নং ঘর পর্য্যন্ত পৌঁছে ৯নং ঘর থেকে ১০নং ঘরে এক পায়ে লাফ দিয়ে যাবে। ১০নং ঘরে পৌঁছে লাথি মেরে গুটিটাকে দাঁড়াবার স্থানের

বাইরে ফেলে দিয়ে ঠিক যে নিয়মে ১০নং ঘরে পৌঁছেছিলে সেই নিয়মে আবার দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

(১১) এবারে ১১নং ঘরে গুটিটাকে ফেলবে। ১নং ঘর থেকে ১১নং ঘর পর্য্যন্ত সব ঘর ক'টি একপায়ে লাফিয়ে লাফিয়ে পার হয়ে ১১নং ঘরে পৌঁছে, ১১নং ঘর থেকে গুটিটাকে হাতে করে তুলে নিয়ে আবার সবকয়টি ঘর একপায়ে লাফ দিয়ে দিয়ে পার হয়ে দাঁড়াবার স্থানে ফিরে আসবে।

যে খেলোয়াড় (১) থেকে (১১) পর্য্যন্ত নিয়মগুলি ঠিক ঠিক মেনে সবকয়টি ঘর ঘুরে একবারে খেলা শেষ করতে পারবে, সে এক পয়েন্ট পাবে।

উপরে-দেওয়া নিয়মগুলি মেনে কোন ঘরে পৌঁছুতে না পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ চলে যাবে। গুটি ফেলবার সময়ে যে ঘরে যেবারে গুটি ফেলবার কথা, সেই ঘরের সীমানার বাইরে গুটি চলে গেলে সেবারে সেই খেলোয়াড়ের খেলবার সুযোগ চলে যাবে। যে খেলোয়াড় যে ঘর থেকে খেলবার সুযোগ হারাবে, পরের বারে খেলবার সুযোগ পেলে সেই ঘর থেকেই খেলা সুরু করবে। পায়ে করে লাথি মেরে গুটি ফেলতে অসুবিধে হলে প্রত্যেক ঘর থেকে হাতে করে গুটি তুলে নিয়ে এসেও খেলা চলতে পারে।

আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ-জাতীয় এক্কা-দোক্কা খেলা খুব প্রচলিত।



বঁড়শি-গাঁথা

কমপক্ষে ৭ জন এবং বেশী হলে ৬১ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা প্রথমে ৩ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে এক একটা দলে ভাগ হয়ে যাবে। প্রত্যেক দলের ৩ জন খেলোয়াড় একজন আর একজনের কোমর শক্ত করে ধরে, একজনের পিছনে আর-একজন দাঁড়াবে। বিভিন্ন দল ছাড়াও আর-একজন অতিরিক্ত খেলোয়াড় থাকবে যার কোন দল থাকবে না।

খেলা সুরু হলে যে খেলোয়াড় কোন দলে দাঁড়াতে পারে নি, সে যে-কোন একটা দলের সবথেকে পিছনে যে খেলোয়াড় রয়েছে তার কোমর ধরে 'বঁড়শি-গাঁথা' হতে চেষ্টা করবে এবং প্রত্যেক দলের সমুখে যে রয়েছে, সে সকল সময় চেষ্টা করবে যাতে ঐ খেলোয়াড় বঁড়শি-গাঁথা হতে না পারে। যদি কোনরকমে ঐ খেলোয়াড় কোন দলের সঙ্গে বঁড়শি-গাঁথা হতে পারে অর্থাৎ কোন দলের পেছনের খেলোয়াড়ের কোমর ধরতে পারে, তাহলে সেই দলের সমুখে বা প্রথমে

যে খেলোয়াড় থাকবে সে তখন দল থেকে বাদ হয়ে যাবে এবং সেই খেলোয়াড় তখন ঠিক একই ভাবে যে-কোন দলের সঙ্গে বঁড়শি-গাঁথা হতে চেষ্টা করবে। এইভাবে খেলাটি চলতে থাকবে।

ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা 'ব্রোঙ্কো ট্যাগ' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



হ্যাণ্ড বল

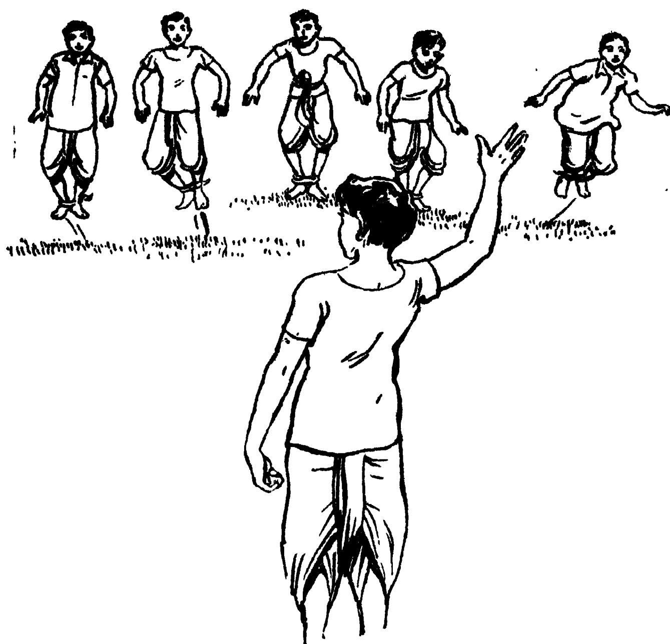
যে-কোন সংখ্যক খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা সমান সংখ্যায় তুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। তুই দলের খেলোয়াড়দের চেনবার সুবিধার জন্যে যে-কোন একটি দলের খেলোয়াড়েরা প্রত্যেকে তাদের বাঁ হাতে বা মাথায় রুমাল বেঁধে নেবে। নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু করবার সময়ে উভয় দলের খেলোয়াড়েরা একসঙ্গে মিশে দাঁড়াবে। নেতা এইবারে তুই দলের মাঝখানে একটা বল ছুঁড়ে দেবে। তুই দলের খেলোয়াড়েরা বলটা পাওয়ামাত্র তাদের নিজের দলের খেলোয়াড়ের কাছে বলটা ছুঁড়ে দেবার চেষ্টা করবে। একদল বলটা ধরলে অপর দলের খেলোয়াড়েরা বলটা শূন্যে থাকা অবস্থায় ঐ বলটাকে দখল করার চেষ্টা করবে। প্রত্যেকবার বলটি ছুঁড়ে

দেবার পর খেলোয়াড় বলটি ধরবে, সে ছাড়া অন্য সকলে পা জোড় করে হাততালি দেবে। একবার কোন খেলোয়াড় বলটি ধরে ফেললে তার কাছ থেকে সে-বলটি আর কেড়ে নেওয়া চলবে না।

আফ্রিকার ছেলেমেয়েদের কাছে এ খেলাটি অত্যন্ত প্রিয় এবং 'হ্যাণ্ড-বল' নামে তারা এ খেলাটি খেলে থাকে।



জোড়া পায়ে দৌড়

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা এক লাইনে পাশাপাশি সব দাঁড়াবে। মাঠের যে দিকে খেলোয়াড়েরা সব দাঁড়াবে তার বিপরীত দিকে নেতা দাঁড়িয়ে থাকবে।

খেলা সুরু করবার আগে নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়ের পা দুটো একটি রুমাল দিয়ে শক্ত করে বেঁধে দেবে।

নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলে সকল খেলোয়াড় জোড় পায়ে লাফ দিয়ে দিয়ে নেতার দিকে এগিয়ে যাবে এবং যে খেলোয়াড় সব থেকে আগে নেতাকে গিয়ে ছুঁয়ে দিতে পারবে সে-ই জয়ী হবে।

সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই এ খেলাটি খেলে থাকে।



তীর-খোঁজা

কমপক্ষে ৮ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

সাধারণতঃ এই খেলাটি খেলতে গেলে অনেকটা জায়গা দরকার হয়। যারা খেলায় যোগ দেবে তারা সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে দুটো দল হবে তার একটার নাম হবে 'তীর-আঁকা দল' ও অপরটির নাম হবে 'তীর-খোঁজা দল'। কোন্ দল প্রথম বারে তীর আঁকবে এবং কোন্ দল তীর খুঁজবে সেটাও খেলা সুরু করবার আগেই ঠিক করে নেবে। যেখানে এ খেলাটি খেলা হবে সেখানে খেলার একটি নির্দ্দিষ্ট সীমানা ঠিক করে নেবে। ঐ নির্দ্দিষ্ট সীমানার মধ্যে 'তীর-আঁকা দল' প্রতি ২০।২৫ হাত দূরে দূরে ১৫টা থেকে ২০টা তীর রাস্তার যে-কোন ধারে তিন হাতের মধ্যে এঁকে রাখবে। এই তীরগুলো রাস্তার দুধারে তিন হাতের মধ্যে যে-কোন গাছের গায় বা কোন ছোট গাছ বা পাথরের আড়ালেও

অঁাকা চলবে। খেলা আরম্ভ করবার আগেই দুই দলের খেলোয়াড়েরা মিলে একটা সময় নির্দ্দিষ্ট করে নেবে, যে সময়ের মধ্যে 'তীর অঁাকা দল'কে তীর অঁাকা এবং 'তীর খোঁজা দল'কে তীর খোঁজা শেষ করতে হবে।

খেলা সুরু হলে তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়েরা মাঠের এক জায়গায় চুপ করে বসে থাকবে এবং তীর অঁাকা দলের খেলোয়াড়েরা তীর অঁাকতে চলে যাবে। 'তীর অঁাকা দল' নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তীর অঁাকা শেষ করে, তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়দের বলে দেবে যে কতগুলো তীর অঁাকা হয়েছে এবং কতদূর সীমানার মধ্যে সেই তীরগুলো অঁাকা হয়েছে। তখন তীর খোঁজা দলের খেলোয়াড়েরা ঐ তীরগুলো খুঁজতে বার হবে এবং নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যদি সবকয়টি তীর খুঁজে বার করতে পারে তাহলে পরের বারে 'তীর আঁকা দল' 'তীর খোঁজা দল' হয়ে এবং 'তীর খোঁজা দল' 'তীর আঁকা দল' হয়ে খেলা সুরু করবে।

পলিনেশিয়ার ছেলেমেয়েদের মধ্যে এই খেলাটি বিশেষভাবে প্রচলিত এবং তারা 'অ্যারো চেজ' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



অন্ধের দেহরক্ষী

যত খুশি সংখ্যক খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

একজনের চোখ বেঁধে দেওয়া হবে এবং একজন হবে তার দেহরক্ষী। দেহরক্ষী সকল সময়েই চোখবাঁধা ছেলেটির কাছে দাঁড়িয়ে থেকে পাহারা দেবে এবং যাতে অন্য কোন খেলোয়াড় চোখবাঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দিতে না পারে সেই চেষ্টা করবে।

খেলা সুরু হলে অন্য সব খেলোয়াড়েরা চোখবাঁধা ছেলেটি ও তার দেহরক্ষীর চারিদিকে ছড়িয়ে থেকে চোখবাঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দেবার চেষ্টা করতে থাকবে। অবশ্য চোখবাঁধা ছেলেটিকে ছুঁতে হলে সব সময় দেহরক্ষীর ছোঁয়া এড়িয়ে ছুঁতে হবে। এইভাবে যদি কোন খেলোয়াড় দেহরক্ষীর ছোঁয়া এড়িয়ে চোখবাঁধা ছেলেটিকে ছুঁয়ে দেয়, তখন চোখবাঁধা ছেলেটি বলবে, 'দাঁড়াও'। এই 'দাঁড়াও' আদেশ শুনে সব খেলোয়াড়েরা যে যেখানে ছিল দাঁড়িয়ে পড়বে। এইবার

চোখবাঁধা ছেলেটি তার চোখ খুলে ফেলে যে ছুঁয়েছে তার নাম বলার চেষ্টা করবে। যে খেলোয়াড় তাকে ছুঁয়েছে, তার নাম যদি চোখবাঁধা ছেলেটি ঠিকমত বলতে পারে, তাহলে সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার খেলা আরম্ভ করবে। আর যদি চোখবাঁধা ছেলেটি, যে ছুঁয়েছে তার নাম ঠিকমত বলতে না পারে, তাহলে যে দেহরক্ষী ছিল তার চোখ বেঁধে এবং একজন নূতন দেহরক্ষী ঠিক করে, আবার খেলা সুরু করবে।

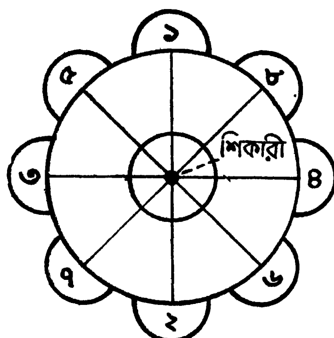
ডেনমার্কে এই খেলাটি প্রথম খেলতে শোনা যায় এবং এখনও ডেনমার্কের ছেলেমেয়েদের কাছে এটা খুব প্রিয় খেলা। আমাদের দেশের ছেলেমেয়েরাও বহুদিন থেকেই এ খেলা খেলে আসছে।

শিয়াল শিকার (১)

কমপক্ষে ৯ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যেখানে তোমরা খেলবে সেই জায়গাতে নীচে দেওয়া ছবিটার মত করে একটা ঘর এঁকে নেবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা যত বেশী হবে, গোল দাগটা তত বড় করে এঁকে মাঝখানের লম্বা দাগগুলোর সংখ্যা বাড়িয়ে দেবে।

খেলা স্থুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'শিকারী' ঠিক ক'রে নেবে। শিকারী ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা হবে



'শিয়াল'। প্রত্যেকটি শিয়ালের জন্য একটা করে 'ঘর' নির্দ্দিষ্ট থাকবে, যেমন ১ থেকে ৮ পর্য্যন্ত ঘর ছবিতে দেখানো হয়েছে। শিয়ালেরা যে যার ঘরে দাঁড়িয়ে থাকবে। শিকারী মাঝখানে দাঁড়াবে।

খেলা স্থুরু হলে প্রত্যেক শিয়াল তার দাগের অপর দিকের শিয়ালের সঙ্গে ঘর বদল করবার চেষ্টা করতে থাকবে। যেমন ১, ২ এর সঙ্গে—৩, ৪ এর সঙ্গে—৫, ৬ এর সঙ্গে—৭, ৮ এর সঙ্গে, ইত্যাদি। কোন সময়েই কোন শিয়াল তার নিজের দাগ ছেড়ে অন্য দাগে যেতে পারবে না। শিকারী যে হয়েছে সে যে-কোন দাগ বরাবর যে-কোন শিয়ালকে ধাওয়া করতে পারবে।

এইভাবে শিয়ালদের পরস্পর ঘর বদলানোর সময় শিকারী যদি কোন শিয়ালকে কোন ঘরে পৌঁছানোর আগে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যে শিয়ালকে শিকারী ছুঁয়ে দেবে, তাকেই পরের বার শিকারী হয়ে একইভাবে খেলা সুরু করতে হবে।

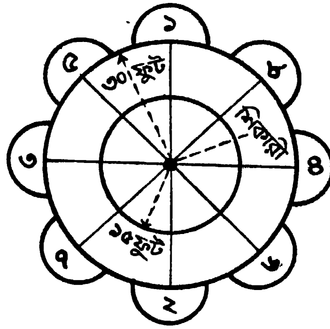
এ খেলাটি পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলতে দেখা যায়। ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েরা 'ফক্স ট্রেল' নামে খেলাটি খেলে থাকে। খেলাটি আমাদের দেশেও প্রচলিত আছে।

এই খেলাটি অন্যান্য ভাবেও খেলা যায়। খেলবার আরও কয়েকটি নিয়ম পরে দেওয়া হলো।

শিয়াল শিকার (২)

এ খেলাটিতেও কম পক্ষে ৯ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে খেলা চলবে।

মাঝখানের বিন্দু থেকে ১৫ ফুট ও ৩০ ফুট দূরত্ব নিয়ে তুটো বৃত্ত টেনে নেবে। এইবার বৃত্ত তুটোর মাঝখান দিয়ে সাইকেলের চাকার



মত লম্বা লম্বা যেভাবে দাগ টানা হয়েছে, ঐভাবে দাগ টেনে নেবে। খেলোয়াড়-সংখ্যা বেশী হলে বৃত্ত তুটোকে আরও বড় করে এঁকে মাঝখানের লম্বা লম্বা দাগগুলোর সংখ্যা বাড়িয়ে দিলেই চলবে। 'শিয়ালদের' দাঁড়াবার ঘর ১ থেকে ৮ পর্য্যন্ত, যেমন ছবিতে দেখানো হয়েছে, ঠিক ঐভাবে নির্দ্দিষ্ট করে নেবে। মাঝখানে 'শিকারী' দাঁড়াবে।

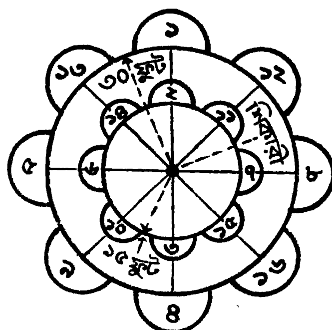
খেলা সুরু হলে যে কোন শিয়াল তার দাগের বিপরীত দিকের শিয়ালের সঙ্গে ঘর পরিবর্ত্তন করার চেষ্টা করবে। একবার ঘর থেকে বেরুলে কোন শিয়াল আর পিছন ফিরে ঘরে আসতে পারবে না। যে-কোন শিয়াল মাঝখান পর্য্যন্ত এসে যে-কোন দাগ ধরে যে-কোন ঘরের দিকে যেতে পারবে। যেমন মনে করো, ৩নং শিয়াল মাঝখান পর্য্যন্ত এসে ১, ৫, ৮, ২, ৬ বা ৭নং ঘর খালি দেখে যে-কোন দাগ বরাবর দৌড়ে গিয়ে আশ্রয় নিতে পারবে।

শিকারী যে-কোন লম্বা দাগ বরাবর বা ভেতরে ১৫ ফুট দূরত্ব নিয়ে যে ছোট বৃত্তটি আঁকা হয়েছে, সেই বৃত্তটির দাগের ওপর দিয়ে ছুটে যেয়ে কোন শিয়ালকে 'মর' করতে পারবে। এইভাবে শিকারী যে শিয়ালকে ছুঁয়ে দেবে, সে-ই পরের বারে শিকারী হয়ে একইভাবে খেলা সুরু করবে।

শিয়াল শিকার (৩)

এ খেলাটিতে কমপক্ষে ১৭ জন এবং বেশী হলে ৩৩ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে খেলা চলবে।

মাঝখানের বিন্দু থেকে ১৫ ফুট এবং ৩০ফুট দূরত্ব নিয়ে দুটো বৃত্ত এঁকে নেবে। এইবার বৃত্ত দুটোর মাঝখান দিয়ে ছবিতে যে রকম লম্বা দাগ টানা হয়েছে, ঐভাবে দাগগুলো টানবে। 'শিয়ালের' ১৬টি



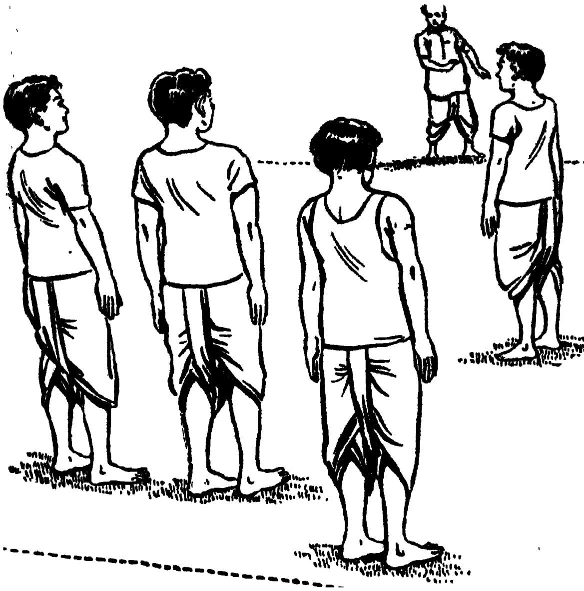
ঘর কিভাবে হবে, সেটাও ছবি অনুযায়ী করে নেবে। যদি খেলোয়াড়ের সংখ্যা ১৭ জনের বেশী হয়, তাহলে গোল বৃত্ত দুটো আরও বড় করে টেনে নিয়ে মাঝখানের লম্বা দাগের সংখ্যা আরও বাড়িয়ে দেবে। 'শিকারী' যে হবে সে মাঝখানে দাঁড়াবে। খেলা সুরু করবার আগে কোন্ খেলোয়াড় প্রথমবারে 'শিকারী' হবে, সেটাও ঠিক করে নিতে হবে।

খেলা সুরু হলে যে কোন শিয়াল তার দাগের অপর যে কোন ৩টি শিয়ালের সঙ্গে ঘর পাল্টানোর চেষ্টা করবে। যেমন ১, ২, ৩, ৪ বা ৫, ৬, ৭, ৮ বা ৯, ১০, ১১, ১২ বা ১৩, ১৪, ১৫, ১৬ এই রকমের এক দাগের ওপরে যে ৪টি শিয়াল আছে তারা পরস্পরে পরস্পরের সঙ্গে যে কোন সময়ে ঘর পাল্টাতে পারবে। কিন্তু কোন সময়েই কোন শিয়াল তার নিজের দাগ ছেড়ে অন্য দাগে যেতে পারবে না। একবার

ঘর থেকে বেরুলে কোন শিয়াল পিছন ফিরে কোন ঘরে যেতে পারবে না।

এইভাবে ঘর পাল্টানোর সময়ে শিকারী যদি কোন শিয়ালকে ছুঁয়ে দিতে পারে, তাহলে যাকে শিকারী ছুঁয়ে দেবে তাকেই পরের বার শিকারী হয়ে খেলা সুরু করতে হবে।

খেলোয়াড়ের সংখ্যা যদি ১৭ জনের বেশী অর্থাৎ ২১ জন, ২৫ জন, ২৯ জন বা সব থেকে বেশী ৩৩ জন হয়, তাহলে মাঝখানের দাগগুলোর সংখ্যা বাড়িয়ে দেবে এবং এইরকম বেশী খেলোয়াড় হলে যে-কোন শিয়াল মাঝখান পর্য্যন্ত এসে যে-কোন দাগ বরাবর যে-কোন ঘরে আশ্রয় নিতে পারবে। শিকারীও যে-কোন লম্বা দাগ বরাবর বা ১৫ ফুট ও ৩০ ফুট দূরত্বের বৃত্ত দুটোর দাগের ওপর দিয়ে দৌড়ে গিয়ে যে কোন শিয়ালকে 'মর' করতে পারবে।



ষ্ট্যাচু

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৪০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। মাঠের দুইদিকে দুটো লম্বা দাগ মাটিতে কেটে নেবে। খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়েরা যে কোন একটা দাগের 'পর পাশাপাশি সব দাঁড়িয়ে পড়বে এবং নেতা মাঠের বিপরীত দিকের দাগের 'পর ঐ সব খেলোয়াড়দের দিকে পিছন ফিরে দাঁড়িয়ে থাকবে।

খেলা সুরু হলে নেতা ১ থেকে ১০ পর্য্যন্ত পর পর গুনে যাবে। নেতা যেই গোনা সুরু করবে অমনি অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতার দিকে এগুতে থাকবে। নেতা ১০ গোনা শেষ করেই পিছন ফিরবে এবং পিছন ফিরে যে যে খেলোয়াড়দের এগুতে দেখবে, তাদের নাম

বলবে। নেতা যে সব খেলোয়াড়দের এগুতে দেখে নাম বলবে, তারা পুনরায় যেখান থেকে খেলা স্থরু হয়েছিল সেই লাইনে গিয়ে দাঁড়াবে। নেতা আবার খেলোয়াড়দের দিকে পিছন ফিরে ঘুরে দাঁড়াবে এবং পুনরায় ১ থেকে ১০ পর্য্যন্ত গুনে খেলোয়াড়দের দিকে ফিরে দাঁড়িয়ে দেখবে কোন খেলোয়াড় এগুচ্ছে কিনা। এইভাবে খেলা চলতে থাকবে। যে খেলোয়াড় সবথেকে আগে গিয়ে নেতাকে ছুঁয়ে দিতে পারবে, সে-ই পরের বারে নেতা হয়ে একই ভাবে খেলা স্থরু করবে। নেতা ১ থেকে ১০ গোনা কখনো আস্তে আস্তে বা কখনো তাড়াতাড়ি গুনবে। যে খেলোয়াড়দের, নেতা এগিয়ে যাওয়া অবস্থায় দেখতে পাবে না, তারা যে পর্য্যন্ত এগিয়ে গেছে সেখান থেকেই প্রত্যেকবার খেলা স্থরু করবার স্থযোগ পাবে।

সকল দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যেই এ খেলাটি প্রচলিত।



বল ছুঁড়ে পাথর তোলা

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। খেলোয়াড়ের সংখ্যা বেশী হলে কয়েকটি দলে ভাগ হয়েও খেলা চলবে। কোন্ খেলোয়াড়ের পর কোন্ খেলোয়াড় খেলবে, সেটা আগে থাকতে ঠিক করে নেবে।

একটা ক্যাম্বিশের (টেনিস) বা রবারের বল এবং ৬টা ছোট পাথর নেবে। যারা একটু বয়স্ক, তারা রবার বা টেনিস বলের বদলে একটা ফুটবল এবং ৬টা পাথরের পরিবর্ত্তে ১০টা থেকে ১৫টা পর্য্যন্ত পাথর নিয়ে খেলবে। যেখানে খেলা হবে, সেখানে ৫ হাত দূরত্ব নিয়ে একটা গোল ঘর মাটিতে করে নেবে।

যে খেলোয়াড় খেলা সুরু করবে, সে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া জায়গাটির মধ্যে দাঁড়িয়ে পাথরগুলোকে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া জায়গাটির মধ্যে উঁচু করে ফেলে ছড়িয়ে দেবে। পাথরগুলো ছড়িয়ে দেবার সময় যেন কোন পাথর ঐ গোল-দাগ-দেওয়া সীমানাটির

বাইরে চলে না যায়। যদি কোন খেলোয়াড়ের কোন পাথর উঁচু করে ছড়িয়ে ফেলার সময়ে, ঐ গোল-দাগ-দেওয়া সীমানার বাইরে চলে যায়, তাহলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে মত খেলবার দান চলে যাবে।

এবারে বলটিকে ঐ গোলাকার জায়গাটির মধ্যে মাটিতে ছুঁড়ে মারবে এবং বলটি পুনরায় মাটিতে এসে পড়ার আগে যে-কোন একটা পাথর মাটি থেকে তুলে নিয়ে বলটিকে ধরবে। যে পাথরটি তুলে নিলে সেটাকে বাঁ হাতে রেখে আবার বলটিকে মাটিতে ছুঁড়ে মেরে, বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে ছুটো পাথর তুলে নিয়ে বলটিকে ধরবে। পরের বারে একই ভাবে বলটিকে মাটিতে ছুঁড়ে এবং ঐ বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে ৩টি পাথর তুলে তবে বলটিকে ধরবে। এইভাবে ৩টি পরে ৪টি, ৫টি করে পাথর তোলার সংখ্যা বাড়িয়ে দেবে। এইভাবে যখন সব কয়টি পাথর তোলা হয়ে যাবে, তখন আবার ঐ পাথরগুলোকে গোল-দাগ দেওয়া জায়গাটির মধ্যে ছড়িয়ে দেবে এবং প্রত্যেক বারে বলটি মাটিতে ছুঁড়ে পুনরায় বলটি এসে পড়ার আগে ছুটি করে এক এক বারে পাথর তুলে সবকয়টি পাথর হাতে তুলে নেবে। আবার পাথরগুলোকে ঐ গোল-দাগ-দেওয়া জায়গায় ছড়িয়ে দিয়ে এবারে এক এক সাথে ৩টি করে পাথর বলটি ছুঁড়ে বলটি মাটিতে এসে পড়ার আগে তুলে নিয়ে বলটি ধরবে। ক্রমশঃ এক-একবারে ৪টি, ৫টি করে পাথর তোলার সংখ্যা বাড়িয়ে সব কয়টি পাথর একেবারে তুলে নেবে।

যে খেলোয়াড় উপরে দেওয়া সকল নিয়মগুলো মেনে পাথর-গুলো ঠিক ঠিক ভাবে তুলে নিতে পারবে, সে জয়ী হবে।

পাথরগুলোকে, বলটি মাটিতে ছুঁড়ে এবং বলটি মাটিতে পড়ার আগে, তুলে নিয়ে বলটিকে না ধরতে পারলে সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার দান চলে যাবে। একবার যে খেলোয়াড়ের দান চলে যাবে তাকে আবার প্রথম থেকে খেলা সুরু করতে হবে।

২টি, ৩টি, ৪টি বা আরও বেশী সংখ্যায় পাথর এক-এক বারে তোলবার সময়ে শেষবারে পাথরের সংখ্যা যদি কম হয়, তাহলে যে ক'টি পাথর অবশিষ্ট থাকবে, সেই ক'টি পাথর শেষবারে তুললেই হবে।

পৃথিবীর বিভিন্ন দেশের ছেলেমেয়েরা 'জ্যাক ষ্টোন্‌স উইথ এ বল' এবং 'ষ্টোন অ্যাণ্ড বল গেম' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে। আমাদের দেশেও এ-জাতীয় খেলার প্রচলন আছে।



বলতো আমি কি?

এ খেলাটি কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে চলতে পারে।

একজনকে চোখ বেঁধে দেওয়া হবে। যার চোখ বেঁধে দেওয়া হবে সে একটা নির্দ্দিষ্ট জায়গায় দাঁড়িয়ে থাকবে। অন্য খেলোয়াড়েরা চোখবাঁধা ছেলেটির চারিদিকে গোল হয়ে দাঁড়াবে। খেলা সুরু করবার আগে একমাত্র চোখবাঁধা ছেলেটি ছাড়া অন্য সকলে কোন পশু, পাখী বা মাছ যে-কোন একজাতীয় কিন্তু ভিন্ন প্রকারের নাম নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে। যেমন ধরো, যেবার মাছজাতীয় নাম রাখা হল তখন কেউ হলে ইলিশ, চিংড়ি, কৈ, মাগুর, কাতলা, রুই ইত্যাদি। আবার যেবার পাখীর নাম রাখা হল, সেবার কেউ কাকাতুয়া, ময়না, টিয়া, চড়াই, শালিক, বুলবুলি, কাঠঠোক্‌রা ইত্যাদি। পশুজাতীয় নাম যেবার রাখা হল সেবার আবার গোরু, হাতী, বাঘ,

সিংহ, জিরাফ, গণ্ডার এই রকমের সব আলাদা আলাদা অথচ একজাতীয় নাম নিজেরা ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু হলে যে-কোন একজন খেলোয়াড় চোখবাঁধা ছেলেটিকে বলে দেবে যে, কোন্ জাতীয় নাম রাখা হয়েছে। মনে কর, সেবার পশুজাতীয় নাম সকলে রেখেছ; সুতরাং একজন খেলোয়াড় বলে দেবে যে, পশুজাতীয় নাম রাখা হয়েছে। তখন চোখ-বাঁধা ছেলেটি যে-কোন একটা পশুর নাম তার খুশিমত বলবে এবং সেই নাম যদি কোন খেলোয়াড় সেবার রেখে থাকে, তাহলে তখন সেই খেলোয়াড়কে চোখ বেঁধে দিয়ে আবার খেলা আরম্ভ করবে। চোখবাঁধা ছেলেটি যে-পশুর নাম বললো, সে নাম যদি সেবার কোন খেলোয়াড় না রেখে থাকে, তাহলে প্রথমবার যার চোখ বাঁধা ছিল, সে আবার চোখ বেঁধে একই ভাবে খেলা আরম্ভ করবে।

চীন দেশে এই খেলাটির প্রথম প্রচলন হলেও বর্ত্তমানে সবদেশেই প্রিয় খেলা হিসাবে এটা খেলা হয়।



সিংহের শিকার

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যেখানে খেলা হবে, সেই মাঠের এককোণে 'সিংহের গর্ত্ত' বলে একটা জায়গা নির্দ্দিষ্ট করে নেবে। খেলা সুরু করবার আগে, যারা খেলায় যোগ দিয়েছে তাদের মধ্যে থেকে একজন 'সিংহ' ও একজন 'নেতা' নির্ব্বাচিত করে নেবে। যে সিংহ হবে, সে সিংহের গর্ত্ত বলে যে জায়গাটা নির্দ্দিষ্ট করা হয়েছে সেখানে দাঁড়িয়ে থাকবে এবং অন্য সকল খেলোয়াড়েরা সিংহের গর্ত্তের চারিধারে ঘোরাফেরা করবে।

খেলা সুরু হলে সিংহ তার ঘর থেকে বার হয়ে অন্য খেলোয়াড়-দের ছোঁবার চেষ্টা করতে থাকবে। এইভাবে সিংহ যে খেলোয়াড়কে

ছুঁয়ে দিতে পারবে, সেই খেলোয়াড় তখন আবার সিংহের দলে যোগ দিয়ে অন্য খেলোয়াড়দের ছোঁবার চেষ্টা করতে থাকবে।

সিংহ যে-কোন একজন খেলোয়াড়কে 'মর' করে দেবার পর থেকে প্রত্যেক বার নেতার নির্দ্দেশ পেলে তার ঘর থেকে বার হবে। এইভাবে সিংহ প্রত্যেকবার ঘর থেকে বার হয়ে যে খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে দেবে অর্থাৎ 'মর' করবে, তাকে নিয়ে নিজের ঘরে ফিরে আসবে। একজনকে মর করে সিংহ ঘরে ফিরে এলে নেতা হয়তো নির্দ্দেশ দিলো যে—'হাত-ধরাধরি করে যাও', তখন সিংহ যাদের মর করেছে, তাদের সকলকে পরস্পর হাত-ধরাধরি করে নিয়ে অন্য খেলোয়াড়দের মর করবার চেষ্টা করবে। কখন হয়তো নেতা বললো যে—'একপায়ে খোঁড়াতে খোঁড়াতে যাও', তখন সিংহ তার দলের সকলকে নিয়ে একপায়ে খোঁড়াতে খোঁড়াতে অন্য খেলোয়াড়দের মর করতে যাবে। এইভাবে নেতার নির্দ্দেশমত সিংহ যখন সকল খেলোয়াড়দের মর করতে পারবে, তখন একবারের মত খেলা শেষ হবে এবং একজন নূতন 'নেতা' ও 'সিংহ' ঠিক করে নূতন করে আবার খেলা আরম্ভ করবে।

পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলাটি খেলা হয়।



দড়ি লাফানো

কমপক্ষে ৫ জন এবং বেশী হলে ৩০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা স্থুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে তুজন খেলোয়াড় ঠিক করে নেবে। ঐ খেলোয়াড় তুজন ১৫ ফুট লম্বা একটা দড়ি নিয়ে দড়িটার তুই মুখ তুজন ধরে মাঠের যে-কোন জায়গায় দাঁড়িয়ে থাকবে। অন্যান্য খেলোয়াড়েরা ঐ দড়ি-হাতে খেলোয়াড়দের থেকে কিছু দূরে এবং ঐ দড়ি-হাতে খেলোয়াড়দের দিকে মুখ করে একজনের পিছনে আর-একজন—এইভাবে পর পর লাইন দিয়ে দাঁড়াবে।

দড়ি-হাতে খেলোয়াড় তুজন আস্তে আস্তে দড়িটাকে ঘোরাতে থাকবে। দড়িটা ঘোরাতে স্থুরু করলে এক-এক জন খেলোয়াড় ঐ দড়িটার দিকে এগিয়ে যাবে এবং ঐ দড়িটা এমনভাবে লাফ দিয়ে পার হয়ে যাবে যাতে দড়িটা তার গায়ে বা পায়ে কোথাও আটকে না যায়। এইভাবে এক-এক জন খেলোয়াড়ের লাফ দেওয়া শেষ

হলে, সে লাইনের সকলের শেষে গিয়ে দাঁড়াবে এবং যে দ্বিতীয় খেলোয়াড় ছিল, সে প্রথম খেলোয়াড়ের মত দড়িটা লাফ দিয়ে পার হবার জন্য এগিয়ে যাবে। এইভাবে যে যে খেলোয়াড় ঠিকভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হয়ে যেতে পারবে, তারা এসে আবার পর পর লাইনে দাঁড়িয়ে পড়বে এবং যে যে খেলোয়াড় লাফ দিয়ে পার হতে পারবে না, তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

এইভাবে একবার সকলের লাফ দেওয়া শেষ হলে তখন যারা দড়ি ঘোরাচ্ছে তারা প্রথমবার থেকে আর-একটু তাড়াতাড়ি বা জোরে দড়িটা ঘোরাবে এবং প্রথমবারে যে যে খেলোয়াড়েরা ঠিকভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হয়ে গিয়েছিল, তারা আবার একই ভাবে দড়িটা লাফ দিয়ে পার হবার চেষ্টা করবে।

এইভাবে এক-একবার সকলের লাফ দেওয়া শেষ হলে ক্রমশঃই যারা দড়ি ঘোরাচ্ছে তারা আরও তাড়াতাড়ি দড়ি ঘোরাতে থাকবে এবং যে খেলোয়াড়েরা ঠিকভাবে লাফ দিয়ে পার হয়ে যেতে পারবে না, তারা খেলা থেকে বাদ হয়ে যেতে থাকবে। শেষ পর্য্যন্ত যে খেলোয়াড় এইভাবে টিকে থাকতে পারবে সেই জয়ী হবে।

সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই এ খেলাটি খেলে থাকে।



চলো দিল্লী

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যতগুলি ছেলে খেলায় যোগ দেবে, সেই সংখ্যা থেকে একখানা কম চেয়ার মাঠের মাঝখানে রাখবে। এই চেয়ারগুলোকে মাঠের মাঝখানে চারিদিকে গোল করে সাজিয়ে দেবে। চেয়ার যোগাড় করা সম্ভব না হলে চেয়ারের বদলে একখানা করে ইট পেতে নিয়ে, অথবা কোন বড় গাছের পাতা ছোট ছোট ইট দিয়ে চেপে রেখে খেললেও চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' নির্ব্বাচিত করে নেবে। নেতার হাতে একটা ছোট ছড়ি থাকবে। খেলা সুরু হলে নেতা ছাড়া অন্য সকলে এক একটা চেয়ারে বসে থাকবে।

নেতা 'চলো দিল্লী' বলে যে-চেয়ারের পেছনে ছড়ি দিয়ে টোকা

দেবে, সেই চেয়ারে-বসা খেলোয়াড় সঙ্গে সঙ্গে নিজের চেয়ার থেকে উঠে নেতাকে অনুসরণ করবে। এইভাবে নেতা একে একে সকলকে চেয়ার থেকে তুলে নিয়ে গোল হয়ে ঘুরতে থাকবে এবং মুখে 'চলো দিল্লী' বলতে থাকবে। নেতা যে মুহূর্ত্তে 'চলো দিল্লী' বলা বন্ধ করবে, অমনি সকলে এক একখানা চেয়ারে বসে পড়ার চেষ্টা করবে। এই চেয়ারে বসবার সময়ে কোন খেলোয়াড় সামনের দিকে ছাড়া পেছন দিকে ফিরে এসে কোন চেয়ারে বসতে পারবে না।

প্রত্যেকবার নেতা 'চলো দিল্লী' বলা বন্ধ করবার আগে একখানা করে চেয়ার সরিয়ে রাখবে, ফলে প্রত্যেক বার একজন করে খোলায়াড় চেয়ারে বসতে না পেরে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

নেতা পুনরায় যেই আবার 'চলো দিল্লী' বলা সুরু করবে অমনি সব খেলোয়াড় আবার ঐ সাজানো চেয়ারগুলোর পেছন দিক দিয়ে গোল হয়ে ঘুরতে থাকবে এবং নেতা একখানা চেয়ার সরিয়ে রেখে হঠাৎ 'চলো দিল্লী' বলা বন্ধ করবে। অমনি সব খেলোয়াড় ঠিক আগের মত আবার সামনের দিকের যে-কোন একটা চেয়ারে বসে পড়ার চেষ্টা করবে এবং যে বসতে জায়গা পাবে না, সে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে।

এইভাবে খেলোয়াড় সংখ্যা কমতে কমতে যখন মাত্র দুজন খেলোয়াড় থাকবে, তখন নেতা একখানা চেয়ার রেখে তার চারিদিকে ঐ শেষ দুজন খেলোয়াড়কে খুব তাড়াতাড়ি ঘুরতে বলবে এবং নেতা নিজের চোখ ভাল করে বেঁধে নিয়ে মুখে খুব তাড়াতাড়ি 'চলো দিল্লী, 'চলো দিল্লী' বলতে থাকবে। হঠাৎ নেতা 'চলো দিল্লী' বলা বন্ধ করলে যে খেলোয়াড় আগে এসে ঐ চেয়ারে বসতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

একবার খেলা শেষ হলে আবার নূতন করে একজন 'নেতা' ঠিক করে খেলা আরম্ভ করবে।

'চলো দিল্লী' না বলে নেতা শুধু মাত্র বাঁশীর শব্দ করেও এ খেলাটি খেলাতে পারে।

পৃথিবীর অধিকাংশ দেশেই বর্ত্তমানে এ খেলাটি খেলা হয়।



দেহের ওজন

৫ জন থেকে ৫০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' নির্ব্বাচিত করে নেবে। নেতা মাঝখানে বসবে এবং নেতার চারিদিকে গোল হয়ে অন্য সব খেলোয়াড়েরা বসবে। প্রত্যেক খেলোয়াড় আসন গেড়ে হাত দুটো পাশের দিকে মাটিতে রেখে বসবে।

নেতা যেই তার হাত-দুটো মাটিতে ভর দিয়ে নিজের দেহটাকে ঐভাবে আসন-গেড়ে-বসা অবস্থায় শূন্যে তুলবে, সঙ্গে সঙ্গে ঠিক একই ভাবে অন্যান্য খেলোয়াড়েরাও নিজের নিজের দেহটাকে শূন্যে তুলবে। নেতা যতক্ষণ ঐ অবস্থায় থাকবে, অন্যান্য খেলোয়াড়দেরও ততক্ষণ ঐ অবস্থায় থাকতে হবে। যে খেলোয়াড়, নেতা পুনরায় স্বাভাবিক অবস্থায় মাটিতে বসার আগে, নিজের দেহটাকে শূন্যে রাখতে পারবে

না—সে 'মর' হয়ে যাবে। এইভাবে শেষ পর্য্যন্ত যে বা যারা নেতার নির্দ্দেশমত নিজের দেহটাকে শূন্যে রাখতে সমর্থ হবে, সে বা তারা জয়ী হবে।

এ খেলাটি প্রায় সকল দেশেই খেলা হয়। আফ্রিকার ছেলে-মেয়েরা 'বেন্ডিং গেম' নামে এ খেলাটি খেলে থাকে।



সংখ্যা বদল

১০ থেকে ৩০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এই খেলাটি খেললে ভাল হয়।

একজন চোখ বেঁধে মাঝখানে দাঁড়াবে এবং তার চারিদিকে অন্য সব খেলোয়াড়েরা গোল হয়ে বসে থাকবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের এক একটা করে নম্বর থাকবে। যেমন ধরো, যদি কুড়িজন খেলোয়াড় বসে থাকে তাহলে ১ থেকে ২০-এর মধ্যে সকলের নম্বর হবে। কারও হয়তো হবে ১, কারও ২, কারও ৫—এমনি। দুজন খেলোয়াড়ের একটা নম্বর রাখা চলবে না।

খেলা সুরু হলে চোখবাঁধা ছেলেটিকে মাঝখানে দাঁড় করিয়ে এমন করে সকলে বসবে, যাতে চোখবাঁধা ছেলেটি বুঝতে না পারে কোন্ নম্বরের খেলোয়াড় কোথায় বসেছে। এখন চোখবাঁধা ছেলেটি যে-কোন দুটো নম্বর বলবে। হয়তো বললো ১০ আর ১৮। তার মানে এই, ১০ আর ১৮ বলার সঙ্গে সঙ্গে ১০ এবং ১৮ নম্বরের খেলোয়াড়েরা নিজেদের মধ্যে জায়গা বদল করবে। এই জায়গা বদল

করবার ফাঁকে যদি চোখবাঁধা ছেলেটি ১০ বা ১৮ নম্বরের যে-কোন একজন খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে দিতে পারে বা তাদের খালি জায়গায় বসে পড়তে পারে, তাহলে যে খেলোয়াড়কে ছুঁয়ে দেবে বা যার খালি জায়গায় বসে পড়বে, তাকেই চোখ বেঁধে আবার খেলতে হবে।

পৃথিবীর প্রায় সকল দেশের ছেলেমেয়েদেরই এটা খুব প্রিয় খেলা। আমাদের দেশের অনেক স্কুলে এ খেলাটি খেলানো হয়।



বিষাক্ত বল

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে একটা গোল করে দাগ টেনে নেবে এবং এই গোল দাগটার ঠিক মাঝখানে আর-একটা ছোট গোল দাগ টেনে নিতে হবে। কোন্ খেলোয়াড় প্রথম খেলা সুরু করবে, সেটাও আগে থাকতেই নিজেদের মধ্যে থেকে ঠিক করে নেবে।

যে খেলোয়াড় প্রথম খেলা আরম্ভ করবে, সে মাঝখানে ছোট গোল দাগটার মধ্যে দাঁড়াবে এবং বাকী সব খেলোয়াড়েরা বাইরের বড় গোল দাগটার 'পরে গোল হয়ে দাঁড়াবে। মাঝখানে যে দাঁড়াবে তার হাতে একটা ছোট রবারের বল থাকবে। ঐ বলটাকে একটা রুমাল দিয়ে ভালো করে জড়িয়ে বেঁধে নিয়ে সেই রুমালটার

এক কোণে একটা লম্বা দড়ি বেঁধে নেবে। দড়িটা এমন লম্বা হওয়া চাই যাতে করে ঐ দড়িটা ধরে বলটিকে ঘোরালে অন্য সকল খেলোয়াড়দের পায়ের পাতায় ঐ বলটা লাগতে পারে।

খেলা সুরু হলে মাঝখানে যে দাঁড়িয়েছে, সে মাঝখানে ছোট গোল দাগটার মধ্যে দাঁড়িয়ে দড়িটা ধরে বলটাকে ঘুরিয়ে অন্যান্য খেলোয়াড়দের পায়ের পাতায় আঘাত করবার চেষ্টা করতে থাকবে। অন্য খেলোয়াড়েরা যে যেখানে দাঁড়িয়ে আছে, সেই দাগের 'পর থেকে সরে না গিয়ে লাফ দিয়ে যাতে বলটা তাদের পায়ের পাতায় না লাগে তার চেষ্টা করতে থাকবে।

যে খেলোয়াড়ের পায়ের পাতায় ঐ বলটা লাগবে সে 'মর' হয়ে যাবে এবং মাঠের একপাশে বসে থাকবে। এইভাবে যখন সকল খেলোয়াড় 'মর' হয়ে যাবে তখন একেবারের মত খেলা শেষ হবে। সব থেকে শেষে যে মর হবে সে-ই দ্বিতীয়বার ঐ বলটি নিয়ে খেলা সুরু করবে।

এই খেলাটি পৃথিবীর সকল দেশের ছেলেমেয়েরাই খেলে থাকে।



জোর যার মুল্লুক তার

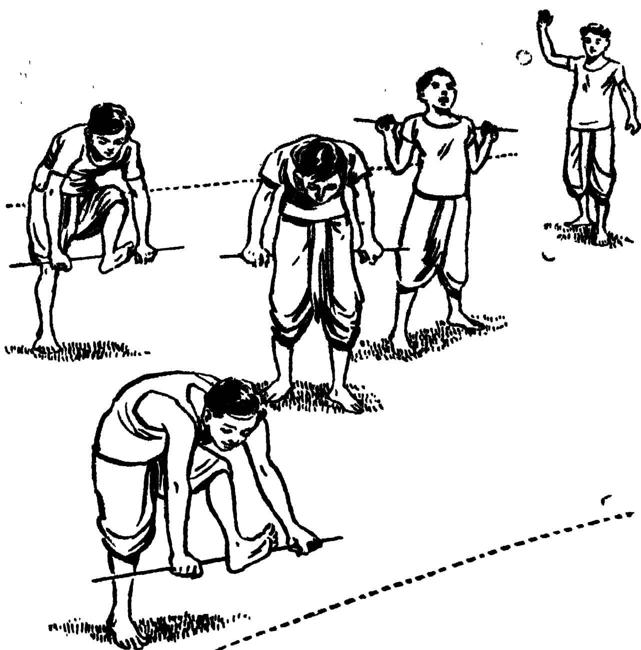
কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ২০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

মাঠের মাঝখানে একটা গোল দাগ টেনে নিয়ে সেই গোল দাগটার মাঝে সকলে দাঁড়াবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের ছুটো হাত আগে থাকতেই পেছন দিকে একসাথে করে বেঁধে নেবে।

খেলা সুরু হলে প্রত্যেক খেলোয়াড় অন্য খেলোয়াড়দের কাঁধ দিয়ে ঠেলে ঐ গোল দাগটার বাইরে নিয়ে যাবার চেষ্টা করবে। যে খেলোয়াড় ঐ গোল দাগটার বাইরে চলে যাবে, সে 'মর' হয়ে যাবে।

শেষ পর্য্যন্ত যে খেলোয়াড় ঐ গোল দাগটার মধ্যে থাকতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

পৃথিবীর অধিকাংশ দেশেই এ খেলাটি খেলা হয়।



লাঠি লাফানো

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে।

মাঠের দু' দিকে ২০ হাত দূরে মাটিতে দাগ কেটে দুটো সীমানা ঠিক করে নেবে। যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে একজন ছাড়া অন্য সব খেলোয়াড়দের হাতে দু'হাত লম্বা একটা করে লাঠি থাকবে, এবং যার হাতে লাঠি থাকবে না তাকে বলা হবে 'নেতা'। লাঠি-হাতে খেলোয়াড়েরা মাঠের যে-কোন দিকের একটা লাইনের 'পরে পাশাপাশি দাঁড়িয়ে থাকবে।

নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলে প্রত্যেক খেলোয়াড় তার হাতের লাঠিটার দুটো মুখ দু'হাতে শক্ত করে ধরে সামনের দিকে নীচু করে পায়ের তলা দিয়ে বার করে নিয়ে যাবে এবং লাঠিটা যেভাবে ধরা ছিল ঠিক ঐ ভাবেই পেছন দিক থেকে ঘুরিয়ে সামনে এনে এক-পা এগিয়ে যাবে। ঠিক ঐভাবে এক-পা এগিয়ে যাবার পর পুনরায়

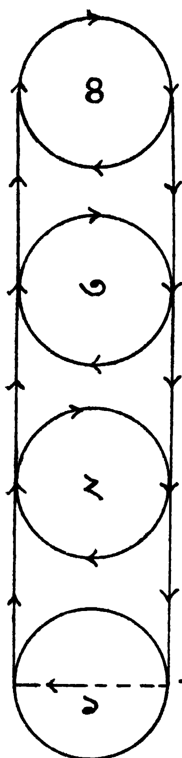
আবার সকল খেলোয়াড়েরা ঠিক প্রথম বারের মত দু'হাত দিয়ে লাঠিটার দু'মুখ শক্ত করে ধরে সামনের দিকে নীচু করে পায়ের তলা দিয়ে বার করে পিছন দিক থেকে ঘুরিয়ে সামনের দিকে এনে আবার এক-পা এগিয়ে যাবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় ২০ হাত দূরে মাঠের বিপরীত দিকের সীমানায় গিয়ে পৌঁছুতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

এ খেলাটি অনেক দেশে প্রচলিত থাকলেও আফ্রিকার ছেলে-মেয়েরা 'জাম্পিং দি ষ্টিক' নামে এই খেলাটি খেলে বিশেষ আনন্দ পেয়ে থাকে।

ঘুল্লি দৌড়

কমপক্ষে ৮ জন এবং বেশী হলে যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

৪ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে এক একটি দলে প্রথমে ভাগ করে নিতে হবে। খেলোয়াড়-সংখ্যা বেশী হলে এক একটি দলে ৪ জনের বেশী খেলোয়াড় নিয়েও খেলা চলতে পারে, তবে সকল সময় প্রত্যেক দলের খেলোয়াড়-সংখ্যা যেন সমান হয়।



খেলা সুরু করবার আগে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা তখন এক একটি দলকে কিছু দূরে দূরে বসিয়ে দেবে। প্রত্যেক দলের খেলোয়াড়েরা একজনের পিছনে আর-একজন এইভাবে বসবে। একজন খেলোয়াড় থেকে আর-একজন খেলোয়াড় যেন ৫।৭ হাত দূরে বসে। এইভাবে নেতা প্রত্যেক দলের খেলোয়াড়দের বসিয়ে দিয়ে তবে খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দেবে।

মনে করো প্রত্যেক দলে ৪ জন করে খেলোয়াড় নিয়ে খেলা হচ্ছে। নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলেই প্রত্যেক দলের ১নং খেলোয়াড়েরা তাদের নিজের জায়গা থেকে উঠে দৌড়ে ২নং খেলোয়াড়ের চারিদিক ঘুরে ২নং খেলোয়াড়ের জায়গায় গিয়ে বসে পড়বে। যেই ১নং খেলোয়াড় ২নং খেলোয়াড়ের পাশে গিয়ে বসে পড়লো অমনি ২নং খেলোয়াড় দৌড়ে গিয়ে ৩নং খেলোয়াড়ের চারিদিক ঘুরে ৩নং খেলোয়াড়ের পাশে গিয়ে বসে পড়বে। তখন ৩নং খেলোয়াড় আবার ৪নং

খেলোয়াড়ের চারিদিক ঘুরে ৪নং খেলোয়াড়ের পাশে গিয়ে বসে পড়বে। ৪নং খেলোয়াড় তখন তার জায়গা থেকে উঠে ৪নং, ৩নং ও ২নং ঘরগুলিতে যে সব খেলোয়াড়েরা বসে রয়েছে তাদের চারিদিকে ঘুরে ১নং-এর খালি ঘরে দৌড়ে এসে বসে পড়বে।

এইভাবে যে দলের ৪নং খেলোয়াড় সবথেকে আগে দৌড় শেষ করে ১নং ঘরে এসে বসে পড়তে পারবে, সেই দলটি জয়ী হবে।

এ খেলাটি পৃথিবীর অনেক দেশেই খেলা হলেও মেক্সিকো দেশের মেয়েদের মধ্যে বিশেষ করে প্রচলিত। 'কর্ক-স্ক্রু' নামে এ খেলাটি ওরা খেলে থাকে।



গুলি-খেলা

কমপক্ষে ২ জন এবং বেশী হলে ১০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এই খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড়ের কাছে একই মাপের একটি করে গুলি বা মারবেল থাকবে। যেখানে খেলা হবে সেই জায়গাটির মাঝখানে ছোট করে একটা গর্ত্ত করে নেবে। এই ছোট গর্ত্তটিকে বলা হয় 'গদ'। গদ থেকে ৫।৭ হাত দূরে একটা মাটিতে দাগ কেটে সেই দাগটির 'পরে খেলা সুরু করবার সময়ে সকলে দাঁড়াবে। এই দাগের 'পরে দাঁড়িয়ে, যারা খেলায় যোগ দিয়েছে, তারা প্রত্যেকে হাতে করে তাদের গুলিটা একে একে ঐ গদের দিকে গড়িয়ে দেবে। এইভাবে গড়িয়ে দেবার পর যার গুলি গদ থেকে যেরকম দূরে থাকবে সে সেই অনুযায়ী খেলবার সুযোগ পাবে। অর্থাৎ গর্ত্ত থেকে সব চাইতে কাছে

যার গুলি থাকবে সে প্রথম, প্রথম খেলোয়াড় থেকে আরও একটু দূরে যার গুলি সে দ্বিতীয়, এইভাবে কোন্ খেলোয়াড়ের পর কোন্ খেলোয়াড় খেলবার দান পাবে সেটা ঠিক হবে। সর্ব্বপ্রথম গুলি গড়িয়ে দেবার সময়ে যদি কারও গুলি একেবারে গদের মধ্যে দিয়ে পড়ে, তাহলে অবশ্য যার গুলি গদে পড়বে সেই খেলোয়াড়ই সর্ব্বপ্রথম খেলবার দান পাবে। খেলবার সময়ে গুলিটা ছোঁড়বার নিয়ম হলো, প্রত্যেক খেলোয়াড় তার বাঁ হাতের আঙুলগুলি দিয়ে গুলিটাকে আলগা করে ধরে ডান হাতের মাঝখানের আঙুলটির মাথায় ধরবে এবং ঐ আঙুলটি পেছন দিকে একটু বেঁকিয়ে নিয়ে গুলিটাকে জোরে ছেড়ে দেবে। এইভাবে গুলি ধরা অসুবিধে মনে করলে খেলোয়াড়েরা তাদের সুবিধামত গুলি যে-কোন হাতে ধরে খেলতে পারে।

প্রথম যে খেলোয়াড় খেলবার দান বা সুযোগ পাবে, সে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে তার গুলিটি লাগাতে পারলেই সে 'থ্রি' এই পয়েণ্টটি লাভ করবে। 'থ্রি' হবার পর আবার একইভাবে সে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে এমন ভাবে মারবে যাতে তার নিজের গুলি এবং যে খেলোয়াড়ের গুলিতে মেরেছে—এই দুটি গুলির মধ্যে যেন চার আঙুল ফাঁক থাকে। এইভাবে মারতে পারলে সে 'সিক্স' এই পয়েণ্টটি লাভ করবে। 'সিক্স' করবার পর আবার সে একই ভাবে যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে এমন ভাবে মারবে যাতে তার নিজের গুলি এবং যে খেলোয়াড়ের গুলিতে মেরেছে এই দুটি গুলির মধ্যে এক বিঘত ফাঁক থাকে, এবং এইভাবে মারতে পারলে সে 'নাইন' এই পয়েণ্টটি লাভ করবে। ঐ একইভাবে 'নাইন' হবার পর 'টুয়েল্‌ভ' করতে হবে এবং টুয়েল্‌ভ করবার সময়ে দুটি গুলির মধ্যে এক হাত ফাঁক থাকবে। টুয়েল্‌ভ-এর পর 'ফিফ্‌টিন' করতে হবে। 'ফিফ্‌টিন' করবার সময়ে দুটি গুলির মধ্যে দুই হাত ফাঁক থাকবে। ফিফ্‌টিনের পর 'এ্যাইট্টিন' করতে হবে এবং 'এ্যাইট্টিন' করবার সময়ে দুটি গুলির মধ্যে চার হাত ফাঁক থাকবে। এ্যাইট্টিন হবার পর 'নাথিং

টোয়েন্টি' করতে হবে এবং নাথিং টোয়েন্টি করতে পারলে সেই খেলোয়াড় 'উঠে যাবে' এবং অন্যান্য খেলোয়াড়েরা না উঠে যাওয়া পর্য্যন্ত অপেক্ষা করবে। নাথিং টোয়েন্টি করবার সময়ে শুধু যে-কোন খেলোয়াড়ের গুলিতে সেই খেলোয়াড়ের গুলিটা লাগলেই চলবে।

যে খেলোয়াড়ের যে পর্য্যন্ত খেলে দান যাবে সে পুনরায় খেলবার সুযোগ পেলে যে পয়েন্ট থেকে তার দান গিয়েছিল সেখান থেকে আবার খেলা আরম্ভ করবে। অর্থাৎ মনে করো খেলোয়াড় 'নাইন' করে 'টুয়েল্‌ভ' করতে পারলো না, তাহলে দ্বিতীয় বার যখন সে খেলবার সুযোগ পাবে তখন তাকে ঐ টুয়েল্‌ভই প্রথম করতে হবে। নিজের দানের সময় ছাড়া অন্য কোন সময়ে গুলিতে হাত দেওয়া চলবে না।

এইভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং একজন খেলোয়াড়ের 'টোয়েন্টি' হয়ে যাবার পর তারা খেলা থেকে উঠে যেতে থাকবে। যে শেষ পর্য্যন্ত 'টোয়েন্টি' করতে পারবে না, সে-ই খাটবে।

খাটান দেবার নিয়ম হলো—শেষ খেলোয়াড় উঠে যাবার সময় সেই খেলোয়াড় যে খাটছে তার গুলিতে নাথিং 'টোয়েন্টি' মেরে যেখানে গুলিটাকে পাঠিয়েছিল সেখান থেকে খাটান দেবার খেলোয়াড়টি যদি একেবারে গুলিটা ছুঁড়ে গদের মধ্যে ফেলতে পারে, তাহলে সে খাটান দেবার দায় থেকে মুক্তি পাবে। আর যদি সেবারে তার গুলিটা গদের মধ্যে এসে না পড়ে, তাহলে যেখানে তার গুলিটা পড়বে সেই গুলিটাতে ১ম, ২য়, ৩য় এইভাবে যে যে খেলোয়াড় খেলা থেকে উঠে গিয়েছিলো তারা একে একে পর পর গদের মধ্যে তাদের ডান হাতের বুড়ো আঙুলটা রেখে ঐ খাটান-দেওয়া-খেলোয়াড়ের গুলিটাতে মারবে। অবশ্য কোন খেলোয়াড় একবারের বেশী মারবার সুযোগ পাবে না। এইভাবে প্রত্যেক বার সকল খেলোয়াড়ের মারা হয়ে গেলে, খাটান-দেওয়া খেলোয়াড়টি

তার গুলিটা যেখানে এসে দাঁড়িয়েছে সেখান থেকে একবারে ছুঁড়ে গদের মধ্যে ফেলবার চেষ্টা করবে এবং যতক্ষণ না পর্য্যন্ত ঐ ভাবে তার গুলিটাকে গদের মধ্যে ফেলতে পারবে ততক্ষণ পর্য্যন্ত সে খাটান দেওয়া থেকে মুক্তি পাবে না।

শুধু আমাদের দেশে নয়, পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই বহু রকমের গুলি খেলার প্রচলন আছে।

ঘরের খেলা



মনীষীদের নাম

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে তোমরা এ খেলাটি খেলতে পারো।

যারা খেলায় যোগ দেবে তাদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের হাতে একখণ্ড কাগজ ও একটি করে পেন্সিল থাকবে।

খেলা সুরু হলে নেতা মাঝখানে বসবে এবং অন্য সব খেলোয়াড় নেতার চারিদিকে গোল হয়ে বসবে। এইবার নেতা বাঙলা ভাষায় প্রচলিত যতগুলি স্বরবর্ণ ও ব্যঞ্জনবর্ণ আছে, সেইগুলি দিয়ে আমাদের দেশের জীবিত বা মৃত মনীষীদের নাম প্রত্যেককে লিখতে বলবে, অর্থাৎ মনীষীদের নামের প্রথম অক্ষরের সাথে ঐ সব স্বরবর্ণ বা ব্যঞ্জনবর্ণের মিল থাকা চাই। যে-কোন একটা স্বরবর্ণ বা ব্যঞ্জনবর্ণ দিয়ে একটির বেশী নাম লেখা চলবে না। নেতা একটা সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং সেই সময়ের মধ্যে সব খেলোয়াড়াদর নাম লেখা শেষ

করে, লেখা কাগজটি নেতার হাতে দিয়ে দেবে। যে খেলোয়াড় নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সবথেকে বেশী মনীষীদের নাম লিখতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

খেলাটি সুরু করবার আগে যদি প্রত্যেক খেলোয়াড় তার নিজের নিজের কাগজে সব কয়টি স্বরবর্ণ ও ব্যঞ্জনবর্ণ লিখে রেখে দেয়, তাহলে ভাল হয়। তাতে সুবিধা হবে এই যে, নেতা খেলা সুরু করবার আদেশ দিলেই খেলোয়াড়েরা এক একটি স্বরবর্ণ ও ব্যঞ্জনবর্ণের পাশে পাশে মনীষীদের নাম লিখে যেতে পারবে।

এই খেলাটি নানাভাবে খেলা চলতে পারে। যেমন মনে করো, নেতা হয়তো বললো এবার 'কবিদের' নাম লেখো, দ্বিতীয়বার হয়তো বললো 'দেশের নাম' লেখো বা কোন বার বললো 'নামকরা ফুটবল খেলোয়াড়দের' নাম লেখো, ইত্যাদি। এইভাবে অনেক সময় ধরে খেলাটি চলতে পারে।

বহুদিন থেকেই এ খেলাটি আমাদের দেশে প্রচলিত আছে। পৃথিবীর প্রায় সকল দেশেই এই জাতীয় খেলা খেলতে দেখা যায়।



লেখকের নাম

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে। তবে সাধারণতঃ সহপাঠী ছাত্র বা ছাত্রীদের পক্ষে এ খেলাটি সুবিধাজনক হবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। যারা খেলায় যোগ দেবে, তারা সকলে নেতাকে মাঝখানে রেখে গোল হয়ে বসবে। খেলা সুরু হলে, যে নেতা হয়েছে সে তাদের শ্রেণীতে যে ইংরেজী বা বাংলা বই পড়া হয়, সেই বইটার বিভিন্ন গল্প বা কবিতা থেকে একটা করে পংক্তি বলে যাবে। নেতা যখন ঐভাবে পংক্তিগুলো বলে যাবে, তখন অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতার বলা পংক্তিগুলো নিজের নিজের কাগজে লিখে রাখবে। এইভাবে নেতার বলা পংক্তিগুলো সকলের লেখা হয়ে গেলে নেতা ৫ থেকে ১০ মিনিটের মধ্যে যে-কোন একটা সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে।

নেতার ঐ নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সকল খেলোয়াড়ই নেতার বলা পংক্তিগুলো কোন্ কোন্ লেখক লিখেছেন, সেই সেই লেখকের নামগুলো পংক্তিগুলির নীচে লিখে নেতার হাতে কাগজটি দিয়ে আসবে। তখন নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়ের লেখা কাগজগুলি একে একে পরীক্ষা করে দেখবে, এবং কোন্ খেলোয়াড়ের ক'টা ঠিক হয়েছে ও কটা ভুল হয়েছে সেটাও সেই খেলোয়াড়ের কাগজের উপর লিখে দেবে। এইভাবে যে খেলোয়াড় সব থেকে বেশী লেখকের নাম ঠিক-ঠিক লিখতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে।

এ খেলাটি আমাদের দেশের ছেলেমেয়েদের মধ্যে বিশেষভাবেই প্রচলিত।

শহরের নাম

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে এবং অন্যান্য খেলোয়াড়েরা সমান সংখ্যায় দুই দলে ভাগ হয়ে যাবে। এইভাবে যে দুটো দল হবে সেই দল দুটো মুখোমুখি হয়ে বসবে এবং নেতা দুই দলের মাঝখানে যে-কোন জায়গায় বসে থাকবে।

নেতা খেলা সুরু করবার নির্দ্দেশ দিলে যে-কোন দলের প্রথম খেলোয়াড় বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড়কে একটা শহরের নাম বলবে। ধরো, বললো 'মেদিনীপুর'। তখন বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড় সেই শহরের শেষ অক্ষরটি নিয়ে আর-একটি শহরের নাম বলবে। ধরো সে বললো 'রাণাঘাট'। প্রথম খেলোয়াড়ের উত্তর যদি বিপক্ষ দলের প্রথম খেলোয়াড় ঠিকমত দিতে পারে অর্থাৎ প্রথম দলের খেলোয়াড় যে শহরের নাম বলেছে, সেই শহরের নামের শেষ অক্ষরটি দিয়ে সুরু করে যদি সে কোন শহরের নাম বলতে পারে, তখন যে দল উত্তর করলো সেই দলের দ্বিতীয় খেলোয়াড় প্রথম যে দল শহরের নাম করেছিল সেই দলের দ্বিতীয় খেলোয়াড়ের কাছে একই ভাবে আবার শহরের নাম বলার সুযোগ পাবে। এইভাবে খেলাটি চলতে থাকবে। কোন দলের খেলোয়াড় ঠিকমত উত্তর দিতে না পারলে বিপক্ষ দল দুই পয়েণ্ট লাভ করবে। প্রত্যেকবার যে দলের খোলোয়াড় ঠিকমত উত্তর দিতে পারবে, সেই দলের পরবর্ত্তী খেলোয়াড় বিপক্ষ দলের খেলোয়াড়কে শহরের নাম বলার সুযোগ পাবে।

এইভাবে প্রথম খেলোয়াড় থেকে শেষ খেলোয়াড় পর্য্যন্ত উভয় দলের পরস্পর শহরের নাম বলা হয়ে গেলে যে দল সবথেকে বেশী পয়েণ্ট লাভ করবে, তারাই জয়ী হবে। নেতা কোন্ দল কত পয়েণ্ট লাভ করছে তার হিসাব রাখবে। খেলা সুরু করবার আগে উভয় দল ঠিক করে নেবে যে শুধু বাঙলা দেশের বা ভারতের বা সারা পৃথিবীর শহরের নাম বলা যাবে কি-না।



জানোয়ারের লেজ

কমপক্ষে ৬ এবং বেশী হলে ২০ জন পর্য্যন্ত খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে যারা খেলায় যোগ দিয়েছে তাদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। যে নেতা হবে, সে যে-কোন এক জায়গায় হাতে একখানা বড় কাগজ ও একটা পেন্সিল নিয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে। অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতা যেখানে দাঁড়িয়ে আছে সেখান থেকে ৪।৫ হাত দূরে এক লাইনে পর পর বসে থাকবে। নেতার হাতে যে কাগজটা থাকবে সেই কাগজটাতে একটা বড় করে গোরু, ঘোড়া, বাঘ বা সিংহ এইজাতীয় কোন একটা পশুর ছবি আঁকা থাকবে। সে পশুটির ছবি আঁকা হোক না কেন কেবল তার লেজটা আঁকা থাকবে না।

খেলা সুরু হলে, নেতা যে পশুটির ছবি আঁকা হয়েছে, সেটা

সকলকে দেখিয়ে একে একে সব খেলোয়াড়দের চোখ এমন করে বেঁধে দেবে যাতে তারা দেখতে না পায়। সকলের চোখ বাঁধা হয়ে গেলে নেতা প্রথমে যে জায়গায় দাঁড়িয়ে ছিল সেখানে গিয়ে আবার দাঁড়াবে এবং এক এক জন করে খেলোয়াড়দের নাম ধরে ডাকবে। নেতা যে খেলোয়াড়ের নাম ধরে ডাকবে, সেই খেলোয়াড় তখন চোখবাঁধা অবস্থায় নেতার কাছে গিয়ে নেতার হাত থেকে ছবি-আঁকা কাগজটি ও পেন্সিলটি চেয়ে নেবে। ঐ ভাবে নেতার কাছ থেকে ছবি-আঁকা কাগজটি নেবার পর সেই খেলোয়াড় তখন লেজটি ঠিক জায়গায় আঁকার চেষ্টা করবে। একজন খেলোয়াড়ের আঁকা হয়ে গেলে নেতা পুনরায় আর-একজন খেলোয়াড়কে একই ভাবে লেজ আঁকার সুযোগ দেবে। এইভাবে সকলের আঁকা হয়ে গেলে তখন সকলের চোখ খুলে দেওয়া হবে। যে খেলোয়াড় ঠিক জায়গায় বা সবথেকে কাছাকাছি কোন জায়গায় লেজটি আঁকতে পারবে, সেই পরের বার নেতা হয়ে একই ভাবে খেলা সুরু করবে।

প্রায় সকল দেশেই এ-জাতীয় খেলার প্রচলন আছে।



শিং

কমপক্ষে ১০ জন এবং বেশী হলে ৫০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। খেলা সুরু হলে নেতা যেখানে বসবে সেখান থেকে ২।৩ হাত দূরে অন্যান্য খেলোয়াড়েরা নেতার দিকে মুখ করে এক লাইনে বসে পড়বে। প্রত্যেক খেলোয়াড় তার নিজের হাঁটুর উপর হাত দুটো রেখে বসবে। নেতাও অবশ্য একইভাবে তার হাঁটুর উপর হাত দুটো রেখে বসবে।

খেলা সুরু হলে নেতা একে একে যে সব জন্তুর শিং আছে, সেই সব জন্তুর নাম বলতে থাকবে এবং তার নিজের দুই হাতের বুড়ো আঙ্গুল দুটো উঁচু করতে থাকবে। অন্যান্য খেলোয়াড়েরাও নেতা বুড়ো আঙ্গুল উঁচু করবার সঙ্গে সঙ্গেই নিজের নিজের বুড়ো আঙ্গুল উঁচু করবে। অর্থাৎ নেতা হয়তো 'গরুর শিং আছে' বলে নিজের

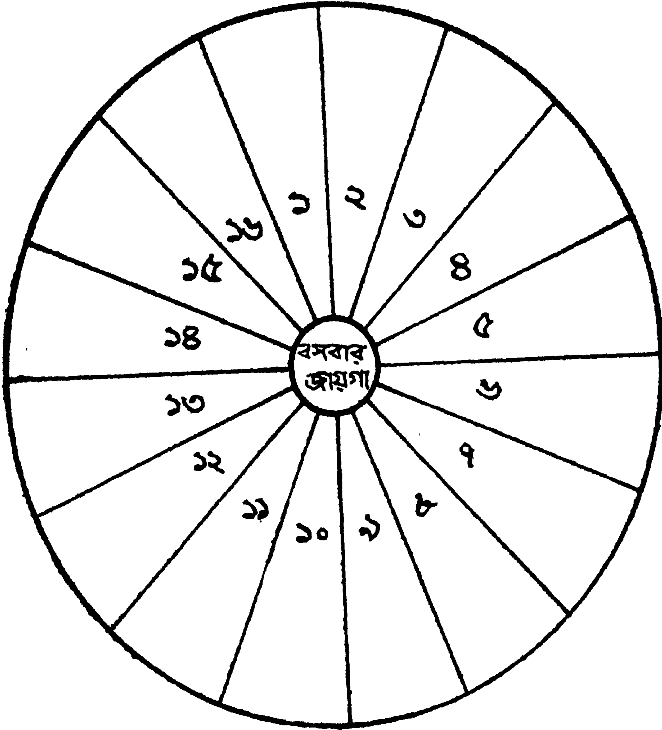
দুই হাতের বুড়ো আঙ্গুল উঁচু করলো, অমনি অন্যান্য খেলোয়াড়েরাও তাদের নিজের নিজের বুড়ো আঙ্গুল উঁচু করবে। দ্বিতীয়বারে হয়তো নেতা 'মহিষের শিং আছে' বলে নিজের বুড়ো আঙ্গুল দুটো উঁচু করলো। এইভাবে ক্রমশঃ নেতা তাড়াতাড়ি বলতে বলতে হঠাৎ এমন একটা জন্তুর নাম বলবে যার শিং নেই, এবং সেবারেও নেতা তার বুড়ো আঙ্গুল উঁচু করবে। যেমন মনে করো, হঠাৎ নেতা 'ঘোড়ার শিং আছে' বলে নিজের বুড়ো আঙ্গুল দুটো উঁচু করলো। নেতার এই ভুল আদেশ শুনেও যদি কোন খেলোয়াড় তার নিজের হাতের বুড়ো আঙ্গুল তুলে ফেলে তাহলে সে খেলা থেকে বাদ হয়ে যাবে। এইভাবে শেষ পর্য্যন্ত যে খেলোয়াড়কে নেতা ভুল নির্দ্দেশ দিয়েও ঠকাতে পারবে না, সেই পরের বারে নেতা হয়ে আবার খেলা সুরু করবে।

কোন খেলোয়াড় যদি নেতার ঠিক নির্দ্দেশ পেয়েও আঙ্গুল তুলতে দেরী করে, তাহলে নেতা তাকে খেলা থেকে বাদ দিয়ে দিতে পারবে।

এই খেলাটি ইউরোপ ও আমেরিকার ছেলেমেয়েদের কাছে অত্যন্ত প্রিয় এবং তারা 'হর্ণ' নামে এই খেলাটি খেলে থাকে।

ঘর দখল

কমপক্ষে ৩ জন এবং বেশী হলে ১০ জন খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।



খেলা সুরু করবার আগে, যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা একটি কাগজের উপরে বা যেখানে খেলা হবে সেই ঘরের মেঝেতে উপরে-দেওয়া ছবিটার মত করে একটা ঘর কেটে নেবে। ঘরটি যত বড় করে আঁকতে পারবে, ভেতরকার দাগগুলোর সংখ্যা তত বেশী করে দেওয়া সম্ভব হবে। ঘরের মেঝেতে বা কাগজের উপরে যেখানেই ঘরটি কাটা হোক

না কেন, সেটা সকল খেলোয়াড়কে দেখিয়ে একে একে সকল খেলোয়াড়ের চোখ ভালো করে বেঁধে দিয়ে, ঘরের এক কোণে পর পর সব খেলোয়াড়কে লাইন দিয়ে দাঁড় করিয়ে দেবে।

খেলা সুরু হলে নেতা একজন করে খেলোয়াড়কে হাত ধরে এনে মাঝখানে যে ছোট গোল ঘরটি আছে, তার মাঝে বসিয়ে দিয়ে যে-কোন সংখ্যা লেখা একটা ঘরে সেই খেলোয়াড়ের নামের প্রথম অক্ষর লিখতে বলবে।

তখন সেই খেলোয়াড় যে-কোন সংখ্যা লেখা একটা ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষরটা লিখবে। এইভাবে লেখবার সময়ে যদি সেই খেলোয়াড় কোন সংখ্যা লেখা ছুটো ঘরের মাঝখানে দাগের উপরে নামের প্রথম অক্ষরটা লিখে ফেলে, তাহলে কিন্তু সেই খেলোয়াড়ের সেবারে খেলবার সুযোগ নষ্ট হবে। যদি সেই খেলোয়াড় তার নামের প্রথম অক্ষরটা কোন সংখ্যা লেখা ঘরে ঠিকমত লিখতে পারে, তাহলে যে ঘরে সে নামের প্রথম অক্ষরটা লিখতে পারবে, সেই ঘরে যে-সংখ্যাটি লেখা থাকবে—তত পয়েণ্ট লাভ করবে। অর্থাৎ মনে কর, যে ঘরে '১০' লেখা আছে, সেই ঘরে নামের প্রথম অক্ষরটা লেখে তাহলে সে '১০ পয়েণ্ট' লাভ করবে।

প্রথম খেলোয়াড়ের ঐ ভাবে নামের প্রথম অক্ষর লেখা শেষ হলে, নেতা সেই খেলোয়াড়ের হাত ধরে, অন্য সকলে যেখানে দাঁড়িয়ে আছে সেখানে নিয়ে গিয়ে আবার দ্বিতীয় একজন খেলোয়াড়কে ঠিক প্রথম খেলোয়াড়ের মত হাত ধরে এনে মাঝখানে ছোট, গোল ঘরটির মাঝে বসিয়ে দেবে। ঠিক একই ভাবে দ্বিতীয় খেলোয়াড়কে তার নামের প্রথম অক্ষরটি 'কোন একটা সংখ্যা লেখা' ঘরের মধ্যে লিখতে বলবে। দ্বিতীয় খেলোয়াড়, প্রথম খেলোয়াড় যে ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষর লিখেছে, সেই ঘরে যদি তার নামের প্রথম অক্ষর লিখে ফেলে, তাহলে কিন্তু তার সেবারে খেলবার সুযোগ চলে যাবে।

এইভাবে নেতা পর পর সকল খেলোয়াড়কে খেলবার সুযোগ

দেবে। একবার কোন খেলোয়াড় কোন ঘরে তার নামের প্রথম অক্ষর লিখলে, অন্য কোন খেলোয়াড় সেই ঘরে লেখা পয়েন্ট লাভ করতে পারবে না। সব ঘর খেলোয়াড়দের দখলে এসে গেলে একবারের মত খেলা শেষ হবে। একবার খেলা শেষ হলে, যে খেলোয়াড় সবথেকে বেশী পয়েন্ট লাভ করবে, সে-ই জয়ী হবে।

এজাতীয় খেলা সকল দেশেই খেলা হয়।

মজার সংখ্যা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলতে পারে।

যারা খেলায় যোগ দেবে, তাদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা নীচে দেওয়া ছকের মত করে সকল খেলোয়াড়কে

৪	৯	২
৩	৫	৭
৮	১	৬

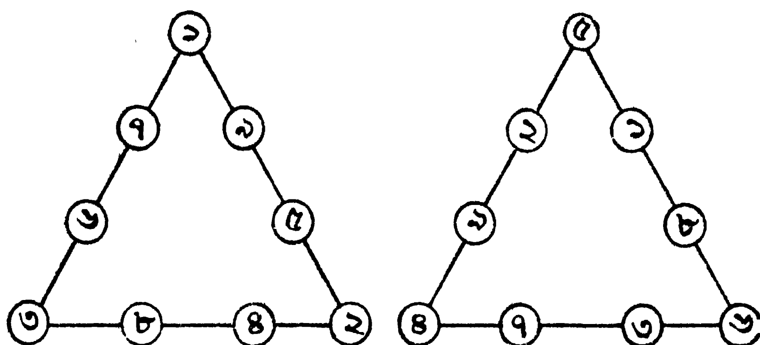
৮	১	৬
৩	৫	৭
৪	৯	২

৪	৩	৮
৯	৫	১
২	৭	৬

২	৯	৪
৭	৫	৩
৬	১	৮

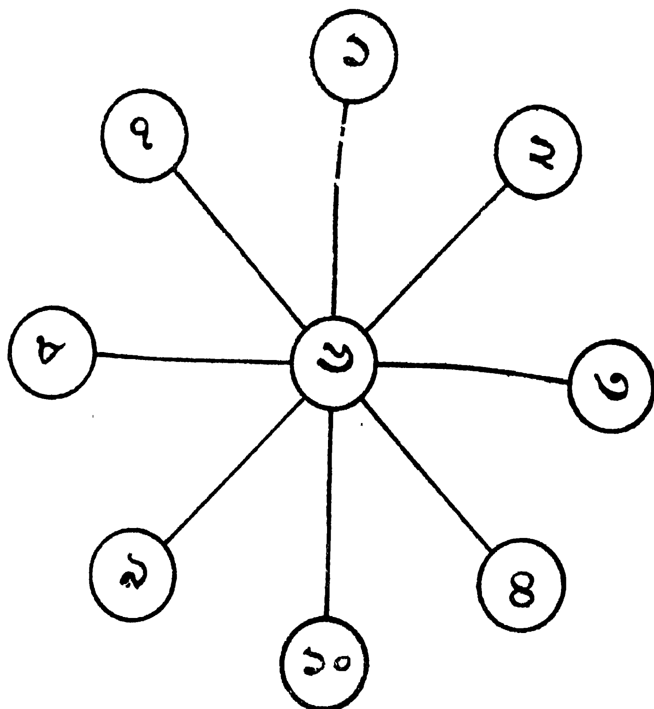
একটা ছক করে নিতে বলবে। অবশ্য ঐ ছকের মধ্যে কোন সংখ্যা লেখা থাকবে না।

খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা বলবে ১ থেকে ৯ পর্য্যন্ত সংখ্যা এমন করে সাজাও যাতে যে-কোন দিক্ থেকে গুনলেই যোগফল ১৫ হবে (অবশ্য কোন সংখ্যা একবারের বেশী লেখা চলবে না)। এই বলে নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং এই ১০ মিনিটের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখতে পারবে, তারা জয়ী হবে।



খেলা সুরু করবার আগে নেতা উপরে দেওয়া ছবি দুটোর মত করে দুটো ছক প্রত্যেক খেলোয়াড়কে এঁকে নিতে বলবে। কেবল ঐ ছকের ভেতরকার সংখ্যাগুলো লেখা থাকবে না।

খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা বলবে যে, ১ থেকে ৯ পর্য্যন্ত সংখ্যা এমন করে তোমরা সাজাও যে—১নং ছকের যে-কোন দিক্ থেকে গুনলে যোগফল ১৭ হবে এবং ২নং ছকের যে-কোন দিক্ থেকে গুনলে যোগফল ২০ হবে। কোন সংখ্যা কিন্তু একবারের বেশী ব্যবহার করা চলবে না। নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং এই ১০ মিনিট সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখে দিতে পারবে তারা জয়ী হবে।



খেলা সুরু করবার আগে নেতা উপরে দেওয়া ছবিটির মত করে একটা ছক করে নিতে বলবে। অবশ্য ঐ ছকের ভেতরকার সংখ্যাগুলো লেখা থাকবে না।

খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা বলবে যে, ১ থেকে ১০ পর্য্যন্ত সংখ্যা এমন করে সাজাও যাতে যে-কোন দিক্ থেকে গুনলে যোগফল ১৭ হবে। কোন সংখ্যা একবারের বেশী ব্যবহার করা চলবে না। নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং এই নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখে দিতে পারবে, তারা জয়ী হবে।

মজার গুণ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে। খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা বলবে যে, তোমরা সকলে '৩৭' এই সংখ্যাটিকে আলাদা আলাদা ভাবে ৩, ৬, ৯, ১২, ১৫, ১৮, ২১, ২৪ ও ২৭ এই সংখ্যাগুলি দিয়ে গুণ করো।

যারা ঠিক-ঠিক গুণ করতে পারবে, দেখবে তাদের উত্তর হয়েছে— ১১১, ২২২, ৩৩৩, ৪৪৪, ৫৫৫, ৬৬৬, ৭৭৭, ৮৮৮ ও ৯৯৯।

মজার ভাগ

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে।

খেলা সুরু করবার সময়ে নেতা বলবে যে, তোমরা '৯৮৭৬৫৪৩১২' এই সংখ্যাটিকে ৮ দিয়ে ভাগ করো। যারা ঠিক-ঠিক ভাগ করতে পারবে, দেখবে তাদের উত্তর হয়েছে ঃ ১২৩৪৫৬৭৮৯।

৮-এর মজা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে। যে 'নেতা' হবে সে অন্য খেলোয়াড়দের বলবে যে, ৮টি '৮'কে

এমন করে সাজাও যে ঐ ৮টি ৮-এর যোগফল ১,০০০ হবে। নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং এই নির্দ্দিষ্ট সময়ের মধ্যে যে সব খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর লিখতে পারবে, তারা জয়ী হবে।

উত্তর :— ৮৮৮
৮৮
৮
৮
———
১,০০০

৬-এর মজা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা সকলে হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে। যে 'নেতা' হবে সে অন্য খেলোয়াড়দের বলবে যে, ৩টি '৬'কে এমন করে সাজাও যে ঐ ৩টি ৬-এর যোগফল ৭ হবে। ৫ মিনিট সময় নেতা নির্দ্দিষ্ট করে দেবে, এবং যে-যে খেলোয়াড় এই ৫ মিনিটের মধ্যে ঠিক-ঠিক উত্তর দিতে পারবে তারা জয়ী হবে।

উত্তর :— $৬+\frac{৬}{৬}=৭$

৩-এর মজা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

যারা খেলায় যোগ দেবে তারা সকলে হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে। যে 'নেতা' হবে সে অন্য খেলোয়াড়দের বলবে যে, '৩' এই সংখ্যাটিকে এমন করে সাজাও যাতে যোগ, বিয়োগ,

গুণ ও ভাগ করলে উত্তর হবে যথাক্রমে ৪, ১১, ৩, ৩৬, ৩০ ও $\frac{১}{১১}$ । নেতা ১০ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং এই সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিক-ঠিক উত্তর নেতার হাতে পৌঁছে দিয়ে আসতে পারবে, সেই অনুযায়ী নেতা কোন্ খেলোয়াড় প্রথম, দ্বিতীয়, তৃতীয় বা চতুর্থ হয়েছে বলে দেবে। উত্তর-লেখা কাগজটিতে যে যার নাম লিখে দেবে।

উত্তর :— $৩\frac{৩}{৩} = ৪$

$৩৩ \div ৩ = ১১$

$\frac{৩}{৩} \times ৩ = ৩$

$৩৩ + ৩ = ৩৬$

$৩৩ - ৩ = ৩০$

$\frac{৩}{৩৩} = \frac{১}{১১}$

কঠিন সংখ্যা

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে একটি কাগজ ও একটি পেন্সিল নিয়ে বসবে। নিজেদের মধ্যে থেকে একজন ‘নেতা’ ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু করবার সময় নেতা প্রত্যেক খেলোয়াড়কে জিজ্ঞাসা করবে যে—তোমার কোন্ সংখ্যাটি লিখতে সবথেকে কষ্ট হয়। হয়তো কোন খেলোয়াড় বললো ‘৫’, কেউ বললো ‘৭’ ইত্যাদি। যে খেলোয়াড় যে সংখ্যাটি বললো, নেতা নিজের কাগজে সেই খেলোয়াড়ের নাম লিখে, নামের পাশে সেই খেলোয়াড় ‘যে সংখ্যাটি’ বলেছে সেটা লিখে রাখবে। এবারে নেতা সকল খেলোয়াড়কে বলবে, তোমরা তোমাদের যার যার কাগজে ৮ বাদ দিয়ে ১ থেকে ৯ পর্য্যন্ত সংখ্যাগুলি লিখে ফেলো।

যেমন—১২৩৪৫৬৭৯

এখন নেতা বলবে যে, এবারে তোমরা যে-যে সংখ্যাটি লিখতে কষ্ট হয় বলেছিলে, সেই সংখ্যাটিকে ৯ দিয়ে গুণ করো। ধরো, যে ৫ বলেছিল, তার হলো ৫ × ৯ = ৪৫ ; অথবা যে ৭ বলেছিল, তার হলো ৭ × ৯ = ৬৩।

এবারে নেতা বলবে, ৯ দিয়ে কঠিন সংখ্যাটিকে গুণ করে যে গুণফলটি পেলে, তাকে ঐ ১২৩৪৫৬৭৯-এর সঙ্গে গুণ করো।

১২৩৪৫৬৭৯	১২৩৪৫৬৭৯
৪৫	৬৩
৬১৭২৮৩৯৫	৩৭০৩৭০৩৭
৪৯৩৮২৭১৬	৭৪০৭৪০৭৪
৫৫৫৫৫৫৫৫৫	৭৭৭৭৭৭৭৭৭

যে খেলোয়াড় যে সংখ্যাটি লিখতে কঠিন বলেছিল, দেখবে. তাদের ঐ গুণফলের উত্তর হবে একমাত্র সেই সংখ্যাটি।

১০৮৯

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

প্রত্যেক খেলোয়াড় হাতে কাগজ-পেন্সিল নিয়ে বসবে। নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে।

খেলা সুরু করবার আগে নেতা অন্য সকলকে বলবে যে—তোমরা যে-কোন সংখ্যাই মনে করো-না কেন, আমার কথামত সেই সংখ্যাগুলিকে যোগ-বিয়োগ করলে দেখবে, উত্তর হবে ঠিক '১০৮৯'।

নেতা বলবে যে, তোমরা যে-কোন তিনটি সংখ্যা তোমাদের কাগজে লেখো। যে তিনটি সংখ্যা লিখবে তার প্রথম সংখ্যাটি থেকে দ্বিতীয় সংখ্যাটি ২ কম হবে এবং দ্বিতীয় সংখ্যাটি থেকে তৃতীয় সংখ্যাটি ৫ কম হবে।

ধরো—খেলোয়াড়েরা লিখলো ৯৭২

এবারে ঐ সংখ্যাটি উল্টে রেখে প্রথম যে সংখ্যাটি লিখেছিলে সেটা থেকে বিয়োগ করো (৯৭২ – ২৭৯ = ৬৯৩)। বিয়োগ করে যে সংখ্যাটি পেলে ঐ সংখ্যাটি এবার উল্টে রাখো—তাহলে হলো '৩৯৬' এবারে বিয়োগফল যেটা পেয়েছিলে তার সঙ্গে ঐ ৩৯৬ যোগ করো—

৬৯৩ + ৩৯৬ = ১০৮৯

আর একটি উদাহরণ—

৮৬১ – ১৬৮ = ৬৯৩

৬৯৩ + ৩৯৬ = ১০৮৯

এ খেলাটি অন্য ভাবেও খেলা যায়—

তিনটি সংখ্যাযুক্ত যে-কোন একটা সংখ্যার সমষ্টি মনে করো—

৭০২ বা ৩৮৯

সংখ্যাটিকে উল্টে রাখো—

২০৭ বা ৯৮৩

এবারে বড় সংখ্যাটি থেকে ছোট সংখ্যাটি বিয়োগ করো—

৭০২ — ২০৭ = ৪৯৫ বা ৯৮৩ — ৩৮৯ = ৫৯৪

বিয়োগফলটিকে উল্টে রাখো—

৫৯৪ বা ৪৯৫

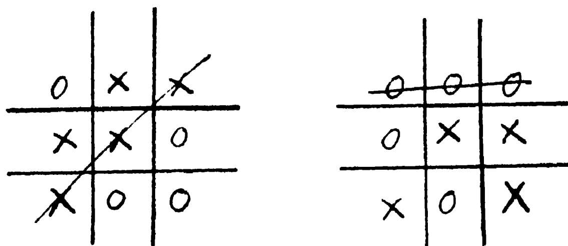
বিয়োগফল যেটা পেয়েছিলে তার সঙ্গে ঐ উল্টে-রাখা সংখ্যাটি যোগ করো—

৪৯৫ + ৫৯৪ = ১০৮৯ বা ৫৯৪ + ৪৯৫ = ১০৮৯

কাটাকাটি

দুজন করে খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলতে হবে।

খেলা সুরু করবার আগে একটা সাদা কাগজে নীচে দেওয়া ছবিটির মত চারটি সমান লাইন টেনে ৯টি ঘর করে নেবে। কোন্



খেলোয়াড় প্রথম খেলা সুরু করবে সেটাও নিজেরা ঠিক করে নেবে।

যে খেলোয়াড় প্রথমে খেলা সুরু করবে, সে যে-কোন একটি ঘরে একটি '×' চিহ্ন বা '০' চিহ্ন দেবে। ধরো, যে খেলা সুরু করলো সে যদি '×' চিহ্ন দিয়ে খেলা সুরু করে তাহলে অপর খেলোয়াড় '০' চিহ্ন দেবে। প্রথম খেলোয়াড় যে-কোন একটি ঘরে তার ইচ্ছামত যে-কোন একটি চিহ্ন আঁকার পর দ্বিতীয় খেলোয়াড় তার ইচ্ছামত যে-কোন একটি খালি ঘরে একটি চিহ্ন দেবে। এইভাবে একবার এ খেলোয়াড়, একবার ও খেলোয়াড় চিহ্ন দিতে থাকবে। যে খেলোয়াড় একই লাইনে বা কোণাকুণি যে-কোন তিনটি ঘরে তার নিজস্ব চিহ্ন আঁকতে পারবে সে 'এক পয়েণ্ট' লাভ করবে। যে যেবারে পয়েণ্ট পাবে সে পরের বারে খেলা সুরু করার সুযোগ পাবে। এইভাবে কিছু সময় খেলা চলার পর যে খেলোয়াড় বেশী পয়েণ্ট পাবে সে-ই জয়ী হবে।

এটি কি তোমার সংখ্যা ?

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে, নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। নেতা অন্যান্য খেলোয়াড়দের তার সমুখে মুখোমুখি হয়ে বসতে বলবে। খেলা সুরু করার আগে নেতা বলবে—দেখো, তোমরা যে সংখ্যাই মনে কারো-না কেন, আমি ঠিক সেই সংখ্যাটি বলে দেবো। এইবারে নেতা সকলকে নীচে দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী জিজ্ঞাসা করতে থাকবে—

১নং উদাহরণ :

যে-কোন একটি সংখ্যা মনে করো—	৫
সেই সংখ্যাটিকে ৩ দিয়ে গুণ করো—	৫ × ৩ = ১৫
ঐ গুণফলের সঙ্গে ১ যোগ করো—	১৫ + ১ = ১৬
ঐ যোগফলের সঙ্গে ৩ গুণ করো—	১৬ × ৩ = ৪৮
শেষের যোগফলটির সঙ্গে যে সংখ্যাটি মনে করেছিলে, সেইটি এবারে যোগ করো—	৪৮ + ৫ = ৫৩

একবারে নেতা প্রত্যেকের কাছে শেষ যোগফলটি কত হয়েছে জিজ্ঞাসা করবে এবং ঐ শেষ যোগফলের শেষ সংখ্যাটি বাদ দিলেই যে সংখ্যাটি থাকবে, সেই সংখ্যাটি সেই খেলোয়াড় মনে করেছে বলে নেতা ধরে নেবে। যেমন উপরের দেওয়া উদাহরণে শেষ যোগফলটি হলো ৫৩, এবং এই '৫৩' সংখ্যাটির শেষ সংখ্যাটি অর্থাৎ ৩ বাদ দিলে থাকলো ৫ ; সুতরাং সেই খেলোয়াড় '৫' মনে করেছিলো বলে নেতা ধরে নেবে।

যে সংখ্যা মনে করবে সেই সংখ্যাই উত্তর হবে

যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা শুরু করবার আগে, নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। যে নেতা হবে সে অন্য খেলোয়াড়দের যার যার খুশিমত যে-কোন সংখ্যা মনে করো বলবে এবং নীচে দেওয়া নিয়ম অনুযায়ী যোগ, বিয়োগ, গুণ করতে বলবে। ঐ ভাবে নেতার কথামত সকল খেলোয়াড়েরা যোগ, বিয়োগ, গুণ করে যে ফলটি পাবে সেটি দেখবে—যে সংখ্যাটি তারা মনে করেছিল ঠিক সেইটিই হয়েছে।

১নং উদাহরণ :

যে-কোন সংখ্যা মনে করো—	১৫
তাকে ২ দিয়ে গুণ করো—	১৫ × ২ = ৩০
১ যোগ করো—	৩০ + ১ = ৩১
৫ দিয়ে গুণ করো—	৩১ × ৫ = ১৫৫
৫ যোগ করো—	১৫৫ + ৫ = ১৬০
১০ গুণ করো—	১৬০ × ১০ = ১৬০০
১০০ বিয়োগ করো—	১৬০০ — ১০০ = ১৫০০

যে ফলটি পেলে তার শেষ সংখ্যা-দুটি বাদ দাও অর্থাৎ ১৫০০-এর শেষ সংখ্যা দুটি অর্থাৎ দুটি শূন্য বাদ দিলে উত্তর হলো '১৫'—যেটি খেলোয়াড়েরা মনে করেছিল।

২নং উদাহরণ :

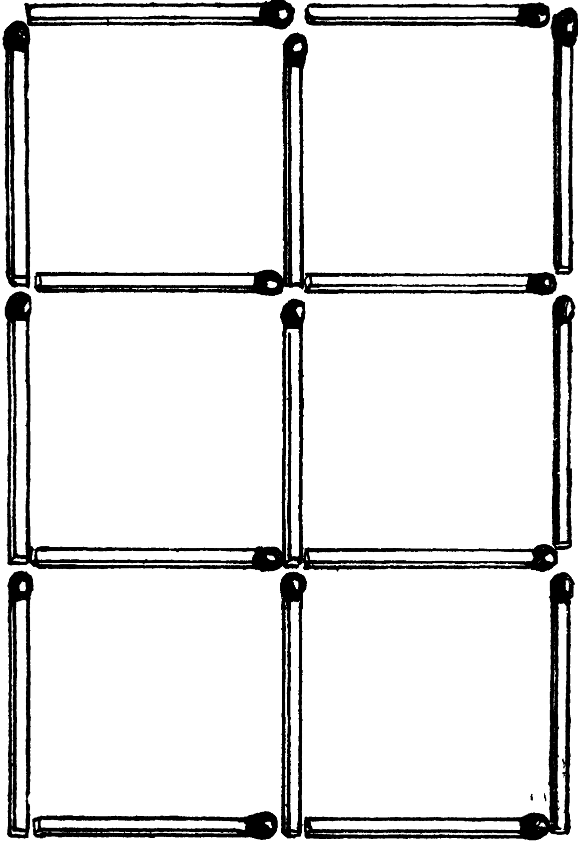
যে-কোন একটি সংখ্যা মনে করো—	১৫
সাত যোগ করো—	১৫ + ৭ = ২২
২ দিয়ে গুণ করো—	২২ × ২ = ৪৪
৪ বিয়োগ করো—	৪৪ — ৪ = ৪০
২ দিয়ে ভাগ করো—	৪০ ÷ ২ = ২০
৫ বিয়োগ করো—	২০ — ৫ = ১৫

—অর্থাৎ যে সংখ্যাটি খেলোয়াড়েরা মনে করেছিলো।

দিয়াশলাই কাঠির ঘর

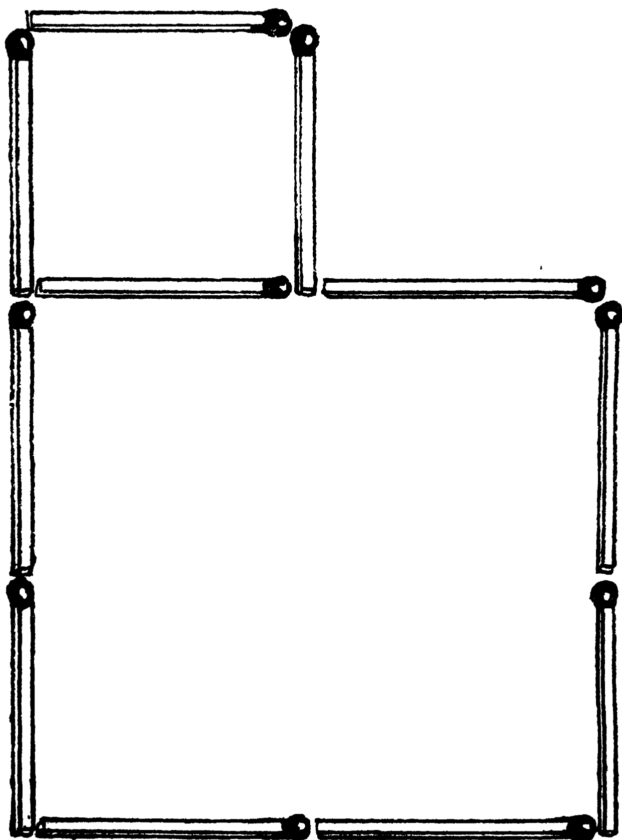
যত খুশি খেলোয়াড় নিয়ে এ খেলাটি খেলা চলবে।

খেলা সুরু করবার আগে নিজেদের মধ্যে থেকে একজন 'নেতা' ঠিক করে নেবে। প্রত্যেক খেলোয়াড়ের কাছে ১৭টি করে



দিয়াশলাইয়ের কাঠি থাকবে এবং ঐ ১৭টি কাঠি দিয়ে নেতা সকলকে উপরে দেওয়া ছবিটির মত করে ৬টি চৌকো ঘর করতে বলবে।

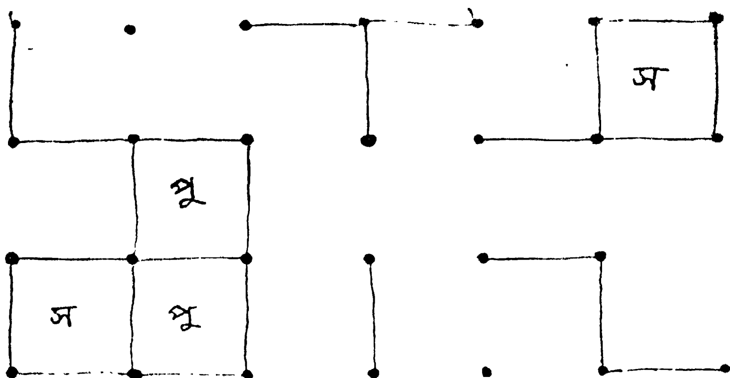
উপরের দেওয়া ছবিটির মত করে সকল খেলোয়াড় ৬টি ঘর করবার পর নেতা বলবে ঐ ১৭টি দিয়াশলাই কাঠি থেকে ৬টি দিয়াশলাইয়ের কাঠি এমন ভাবে তুলে নাও যাতে ৬টি ঘরের পরিবর্ত্তে মাত্র দুটি ঘর অবশিষ্ট থাকে।



নেতা ২ মিনিট বা ৩ মিনিট সময় নির্দ্দিষ্ট করে দেবে এবং ঐ সময়ের মধ্যে যে-যে খেলোয়াড় ঠিকমত ২টি ঘর করতে পারবে তারা জয়ী হবে।

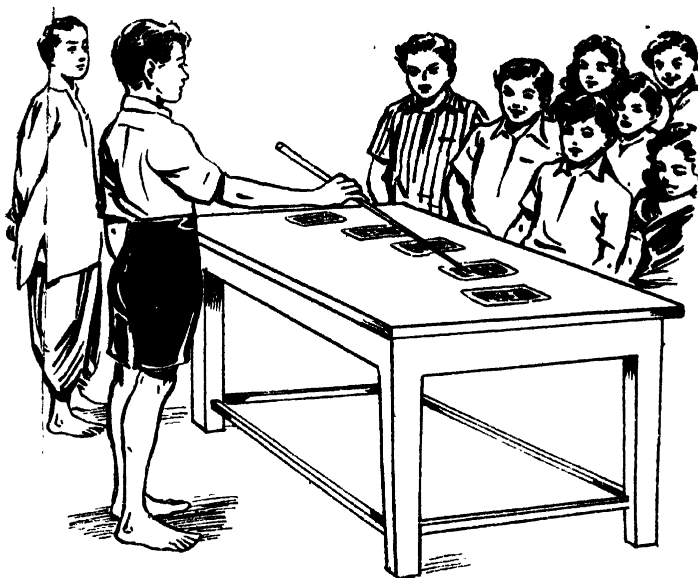
ফুটকি জোড়া

এই খেলাটি খেলতে গেলে দুজন করে খেলোয়াড় নিয়ে এক একটা দলে ভাগ হয়ে যাবে।



একটা সাদা কাগজের 'পরে খেলা সুরু করবার আগে সমান দূরত্বে যত খুশি ফুটকি দিয়ে নেবে। প্রথমে কোন্ খেলোয়াড় খেলা সুরু করবে সেটা নিজেদের মধ্যে ঠিক করে নেবে। যে খেলোয়াড় প্রথমে খেলা সুরু করবে, সে যে-কোন দুটি ফুটকি একটা দাগ টেনে জুড়ে দেবে। প্রথম খেলোয়াড় ঐ ভাবে দুটো ফুটকি একটি দাগ দিয়ে জোড়ার পর দ্বিতীয় খেলোয়াড় ঠিক একই ভাবে যে-কোন দুটি ফুটকি একটি দাগ দিয়ে জুড়ে দেবে। এইভাবে একবার প্রথম খেলোয়াড় ও একবার দ্বিতীয় খেলোয়াড় দাগ দেওয়ার সুযোগ পাবে।

খেলাটির উদ্দেশ্য হবে, যে খেলোয়াড় ঐ ভাবে দাগ দিয়ে যতগুলি চৌকো ঘর করতে পারবে, সে তত পয়েণ্ট লাভ করবে। যে খেলোয়াড় যে চৌকো ঘরটি করবে, সে সেই ঘরের ভেতরে তার নামের প্রথম অক্ষর লিখে রাখবে। এইভাবে সব কয়টি ফুটকি জোড়া হয়ে গেলে যে খেলোয়াড় অপর খেলোয়াড় থেকে বেশী ঘর করতে পারবে, সে-ই জয়ী হবে। যে খেলোয়াড় যেবারের দাগে এক একটা চৌকো ঘর সম্পূর্ণ করতে পারবে সে পুনরায় একটি বেশী দাগ দেওয়ার সুযোগ পাবে



পাঁচটি তাস ও একটি পয়সা

যে এই খেলাটি দেখাবে সে ছাড়া তার একজন সহকারী থাকবে। খেলা সুরু করবার সময়ে সহকারী যে হবে সে, যেখানে এই খেলাটি হবে সেখান থেকে অনেক দূরে থাকবে। যে খেলাটি দেখাবে সে উপস্থিত অন্য সকলের সামনে একটা টেবিলের উপর পাঁচখানি তাস পাশাপাশি পাতিয়ে রাখবে। এইভাবে পাতিয়ে রাখার পর যে খেলা দেখাচ্ছে সে, যে-কোন একজন দর্শককে ঐ তাসগুলির যে-কোন একটির নীচে একটি পয়সা রাখতে বলবে। পয়সাটি রাখা হয়ে গেলে তখন যে খেলা দেখাচ্ছে সে তার সহকারীকে আসতে বলবে। সহকারী টেবিলটার কাছে এসে দাঁড়ালে, যে খেলা দেখাচ্ছে সে তার হাতের লাঠিটা দিয়ে সব কয়টি তাসের উপর একবার করে ছুঁয়ে জিজ্ঞাসা করবে যে, কোন্ তাসটির নীচে পয়সাটি রেখেছে। সহকারী যে হয়েছে সে লাঠিটা দিয়ে তাসগুলোকে ছোঁয়ানো বিশেষভাবে লক্ষ্য করবে। যে খেলা দেখাচ্ছে সে যদি চতুর্থবারে চতুর্থ তাসে বা

তৃতীয়বারে তৃতীয় তাসের 'পর লাঠিটা রাখে তাহলে সহকারী বুঝবে যে ঠিক সেই তাসটির নীচুতে পয়সাটি রয়েছে। যে খেলা দেখাচ্ছে সে হয়তো প্রথমবারে তার লাঠিটা ছোঁয়ালো পঞ্চম তাসের উপর, দ্বিতীয়বার ছোঁয়ালো তৃতীয় তাসের উপর, তৃতীয়বার ছোঁয়ালো প্রথম তাসের উপর এবং চতুর্থবার ছোঁয়ালো চতুর্থ তাসের উপর—তখনি সহকারী বুঝবে চতুর্থ তাসের নীচে পয়সাটি রয়েছে।

এই ভাবে যে খেলা দেখাচ্ছে সে বিভিন্ন দর্শককে ডেকে পয়সাটি যে-কোন তাসের নীচে রাখতে বলবে এবং প্রত্যেকবারেই ঠিক এইভাবে সহকারীকে দিয়ে ঠিক কোথায় পয়সাটি রয়েছে বলে দেবে।